

**“ BERMAIN FUN COOKING DALAM MINGKATKAN KREATIVITAS
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK BINA BAKTI WAY PUJI KECAMATAN
RAWAJITU UTARA KABUPATEN MESUJI”**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memproleh Gelar Sarjana (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

**NETI YUNITA SARI
NPM : 1411070082**

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADENINTAN LAMPUNG
1440 H / 2018 M**

**“ BERMAIN FUN COOKING DALAM MINGKATKAN KREATIVITAS
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK BINA BAKTI WAY PUJI KECAMATAN
RAWAJITU UTARA KABUPATEN MESUJI”**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memproleh Gelar Sarjana (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

**NETI YUNITA SARI
NPM : 1411070082**

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Dra. Istihana, M.Pd
Pembimbing II : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADENINTAN LAMPUNG
1440 H / 2018M**

ABSTRAK

Kegiatan pembelajaran di Tk Bina Bhakti Way Puji yang dilaksanakan selama ini belum terarah pada komponen-komponen dalam meningkatkan kreativitas pada anak. Bermain *fun cooking* merupakan kegiatan yang sangat baik untuk merangsang serta membangun daya pikir anak. Menyadari hal tersebut peneliti memilih untuk mencoba menerapkan pembelajaran *fun cooking* pada anak-anak usia dini di Tk Bina Bhakti Way Puji Kecamatan Rawajitu Utara Kabupaten Mesuji. Kegiatan ini meliputi kegiatan mengelolah bahan makanan, anak-anak dapat mengenal bahan makanan yang mereka buat dan alat yang akan digunakan, dapat mengenal nama makanan yang mereka buat dan praktek langsung membuat makanan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui bermain *fun cooking* di Tk Bina Bhakti Way Puji. Kreativitas dalam penelitian ini yaitu anak mempunyai gagasan yang baru, dapat menghasilkan yang baru, dapat memecahkan masalah dalam kegiatan, mengenal bahan makanan dengan kegiatan bermain *fun cooking*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Alat pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Analisis data penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam rangkaian langkah dengan berbagai siklus, dimana didalam satu siklus terdiri empat tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Berdasarkan analisis dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa dalam meningkatkan kreativitas melalui bermain *fun cooking* di Tk Bina Bhakti Way Puji, pada siklus I Peserta didik yang Belum Berkembang mempunyai nilai presentase yang tinggi, dan peserta didik yang Berkembang Sangat Baik mempunyai nilai presentasi yang sangat rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya peserta didik kurang aktif dan kurang fokus dalam menerima pembelajaran. Pada siklus II, peserta didik yang Belum Berkembang memiliki jumlah sedikit menurun dibandingkan pada siklus sebelumnya. Selanjutnya pada siklus III, peserta yang Belum Berkembang mengalami jumlah yang sangat rendah di bandingkan dibandingkan di siklus sebelumnya, peserta didik yang Berkembang Sangat Baik mengalami peningkatan yang sangat baik dan dikatakan berhasil dengan pencapaian 80%.

Kata kunci : Kreativitas, Bermain *Fun Cooking*, Anak Usia Dini.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukaramé | Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

PERSETUJUAN

Judul skripsi : **BERMAIN FUN COOKING DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK BINA BHAKTI WAY PUJI KECAMATAN RAWAJITU UTARA KABUPATEN MESUJI**

Nama : **Neti Yunita Sari**
NPM : **1411070082**
Jurusan : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dra. Istihana, M.Pd
NIP. 196507041992032002

Pembimbing II

Dr. Hj. Meriyati, M.Pd
NIP. 196906081994032001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Hj. Meriyati, M.Pd
NIP. 196906081994032001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : BERMAIN FUN COOKING DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK BINA BHAKTI WAY PUJI KECAMATAN RAWAJITU UTARA KABUPATEN MESUJI. Disusun oleh
Neti Yunita Sari NPM: 1411070082 Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/
tanggal: Selasa, 11 Desember, 08:00-10:00

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Dr. H. Rubhan Masykur, M.Pd 

Sekretaris : Neni Mulya, M.Pd 

Penguji Utama : Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I 

Penguji Pendamping I : Dra. Istihana, M.Pd 

Penguji Pendamping II : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd 

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd
NIP. 19560810 198703 1 001

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾

Artinya : “5. Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, “6. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, “7. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan) tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). “

(Q.S. Al-Insyrah : 5-7)¹



¹ Dipartemen Agama Republik Indonesia, Al-Quran dan Terjemahannya (Jakarta : Maghirah Pustaka, 2006), h.596

PERSEMBAHAN

Terucap rasa syukur kepada Allah SWT, kupersembahkan skripsi ini kepada orang yang selalu mendidikku dengan hati, kepada:

1. Ayah dan Ibuku tercinta, Mukrim dan Rohimah ,yang telah mengasuh dan mendidikku dengan penuh kasih sayang dan selalu saya banggakan, hormati, dan sangat saya sayangi. Do'a tulus dan terimakasih selalu kupersembahkan atas jasa, tenaga, pikiran, dan pengorbanan dalam mendidik, dan membimbingku tanpa ada rasa lelah, memberikan doa, dukungan untuk keberhasilanku.
2. Kakakku tersayang Defi Rahmawati yang selalu mendoakanku, memberiku semangat dan motivasi.
3. Sahabat-sahabat seperjuanganku (Karin Ariska, Sofia Sitoresmi, Hershintayati Putry, Ana Munfiah, Marlina Eka Putri, Siti Istiqomah, Anis Yasinta,), serta teman-teman seangkatan khususnya PIAUD kelas A Angkatan 2014, Teman KKN Kelompok 165, Kelompok PPL 115, Kepala Sekolah dan Guru Tk Bhakti Way Puji yang selalu mendoakan, memberi motivasi dan membantu saat penelitian.
4. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampug.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Neti Yunita Sari, dilahirkan di Desa Way puji 02 Juni 1996, Kec. Rawajitu Utara, Kab. Mesuji. Anak Kedua dari dua bersaudara dengan nama orang tua Mukrim dan Rohimah.

Penulis mengawali pendidikan di SDN 1 Way Puji Kecamatan Rawajitu Utara, Kabupaten Mesuji yang diselesaikan pada tahun 2008. Kemudian melanjutkan Sekolah Menengah pertama di SMPN 1 Rawajitu Selatan, Tulang Bawang yang diselesaikan pada tahun 2012, sedangkan untuk pendidikan menengah keatas penulis menempuh di SMAN 1 Rawajitu Selatan, Tulang Bawang dan diselesaikan pada tahun 2014. Kemudian di tahun yang sama penulis melanjutkan di program S1 di UIN Raden Intan Lampung, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin. Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT kepada kita, yaitu berupa nikmat iman, islam dan ihsan, sehingga penulis dapat menyelesaikan ini dengan baik walau didalamnya masih terdapat kesalahan dan kekurangan. Sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, sebagai pimpinan umat dan juga sebagai nabi terakhir yang diutus untuk menyempurnakan ahlak manusia di dunia dan menunjukan jalan yang terang benderang.

Skripsi ini penulis susun sebagai tulisan ilmiah dan diajukan untuk melengkapi syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam ilmu Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, hal ini disebabkan keterbatasan yang ada pada diri penulis. Penulis menyadari pula bahwa dalam penulisan skripsi itu tidak terlepas dari bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menghaturkan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat :

1. Prof Dr. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta stafnya yang banyak membantu proses menyelesaikan studi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

2. Dr. Hj. Meriyati, M.Pd, selaku ketua jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Dra. Istihana, M.Pd, selaku dosen pembimbing I dan Dr. Meriyati, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, pemikiran serta kesabaran dalam membimbing disela-sela kesibukan sehingga membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta para karyawan telah membantu dan membina selama belajar di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Pimpinan perpustakaan baik pusat maupun fakultas yang telah memberikan fasilitas buku-buku yang penulis gunakan selama menyusun skripsi.

Semoga bantuan yang ikhlas dari semua pihak tersebut mendapatkan amal dan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca sekalian.

Bandar Lampung, September 2018
Penulis

Neti Yunita Sari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	16
C. Batasan Masalah	16
D. Rumusan Masalah	16
E. Tujuan Penelitian dan Manfaat	16
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Teori Kreativitas	18
1. Pengertian Kreativitas	18
2. Karakteristik Dan Ciri-Ciri Kreativitas	20
3. Tahapan Kreativitas	25
4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas	27
5. Strategi Pengembangan Kreativitas	30
B. Kajian Teori Bermain Fun Cooking	32

1. Pengertian Bermain.....	32
2. Pengertian Fun Cooking	32
3. Langkah-langkah Bermian Fun cooking	38
C. Kerangka Berfikir	43
D. Penelitian Yang Relevan.....	43
E. Hipotesis Tindakan	45

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	46
B. Setting Penelitian	47
C. Persiapan PTK.....	49
D. Subjek Penelitian.....	49
E. Sumber Data.....	49
F. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data	51
G. Indikator Keberhasilan.....	52
H. Teknik Analisis Data.....	53
I. Prosedur Penelitian	56

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Dan Tempat Penelitian	59
1. Sejarah Singkat Berdirinya Tk Bina Bhakti Way Puji.....	59
2. Letak Geografis Tk Bina Bhakti Way Puji	59
3. Visi, Misi, Tujuan Dan Filosofi Tk Bina Bhakti Way Puji.....	60
B. Analisis Data Pengamatan Meningkatkan Kreativitas Melalui Bermain Fun Cooking.....	66
1. Siklus 1	66
2. Siklis II.....	81
3. Siklus II.....	98
C. Pembahasan.....	112

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan	115
B. Rekomendasi.....	115
C. Penutup.....	116

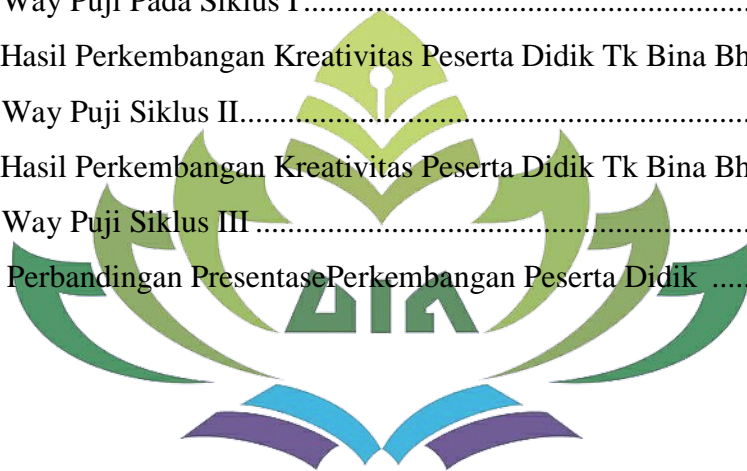
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kreativitas	13
Tabel 2 : Hasil Pra Survey	14
Tabel 3 : Struktur Organisasi Tk Bina Bhakti Way Puji.....	63
Tabel 4 : Data Guru Tk Bina Bhakti Way Puji	64
Tabel 5 : Sarana dan Prasarana Tk Bina Bhakti Way Puji.....	65
Tabel 6 : Data Jumlah Peserta Didik Tk Way Puji	65
Tabel 7 : Hasil Perkembangan Kreativitas Peserta Didik Tk Bina Bhakti Way Puji Pada Siklus I	79
Tabel 8 : Hasil Perkembangan Kreativitas Peserta Didik Tk Bina Bhakti Way Puji Siklus II.....	95
Tabel 9 : Hasil Perkembangan Kreativitas Peserta Didik Tk Bina Bhakti Way Puji Siklus III	109
Tabel 10 : Perbandingan Presentase Perkembangan Peserta Didik	113



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampira I : Kisi-kisi Lembar Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia 4-5
Tahun Tk Bina Bhakti Way Puji
- Lampiran II : Pedoman Lembar Observasi Perkembangan Kreativitas
- Lampiran III : Wawancara Dengan Guru Tk Bina Bhakti Way Puji
- Lampiran IV : Lembar Observasi



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal yang terpenting dalam kehidupan seseorang (Irwandani, Latifah, Asyhari, Muzannur, dan Widayanti). Melalui pendidikan, seseorang dapat dipandang terhormat, memiliki karir yang baik serta dapat bertingkah sesuai norma-norma yang berlaku (Diani).¹

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan.² Usia dini disebut sebagai usia emas (golden age). Anak usia dini memiliki kemampuan belajar yang luar biasa terutama pada masa kanak-kanak. Keinginan anak untuk belajar menjadikan anak kreatif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu yang singkat beralih ke hal lain untuk dipelajari.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

¹ Romlah, *Pengaruh Motorik Halus dan Motorik Kasar terhadap Perkembangan Kreatifitas Anak Usia Dini*, Tadris : Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah 02 (2), 2017

² Mulyasa. *Manajemen PAUD*. (Bandung : Rosda. 2012) h.16

Pendidikan sebagaimana jugatercantumdalam Al-Qur'an sebagaiberikut:

لَ وَإِذَا كُنتُمْ لِلَّهِ تَافْسَحُ فَافْسَحُوا لِمَجْلِسٍ فِي تَفْسَحُوا لَكُمْ قِيلَ إِذَاءَامَنُوا الَّذِينَ يَتَأْتِيهَا

عَمَلُونَ بِمَا وَاللَّهُ دَرَجَاتٍ الْعِلْمَ أَوْتُوا وَالَّذِينَ مِنْكُمْ ءَامَنُوا الَّذِينَ اللَّهُ يَرْفَعُ فَاَنْشُرُوا وَأَنْشُرُوا قِي

حَبِيرَةٌ

Artinya :*Hay orang-orang berimanapabilakamudikatakankepadamu : ‘berlapang-lapanglahdalammajelis’, makalapangkanlahniscaya Allah akanmemberikelapanganuntukmu. Dan apabiladikatakan : ‘berdirilahkamu ‘, makaberdirilah, niscaya Allah akanmeninggikan orang-orang berimandiantaramudan orang-orang yang diberiilmupengetahunbeberapaderajat. Dan Allah mahamengetahuiapa yang kamukerjakan . (Q.S Al-Mujaadilah : 58: 11)*³

Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan yang sekaligus membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Hewan juga “belajar” tetapi lebih ditentukan oleh instinknya, sedangkan manusia belajar merupakan rangkaian kegiatan menuju pendewasaan guna menuju kehidupan yang lebih berarti. Jadi pendidikan merupakan usaha untuk manusia menghasilkan ilmu yang didapat baik

³Departemen Agama RI, Al-Qur'an danTerjemah, (Bandung: Al-Hikmah Hoponogoro,2009),h.543

dari lembaga formal maupun informal dalam membantu proses tranformasi sehingga dapat mencapai kualitas yang diharapkan.⁴

Pendidikan anak usia dini tidak hanya mengemabngkan yang bersifat fisik, lebih utama justru pada pengembanagan emosional, intelektual, dan sosial anak dilingkungan keluarga.⁵ Pendiidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat menentukan. Pada usia ini berbagai pertumbuhan dan perkembangan mulai dan sedang berlangsung, seperti perkembanagn fisiologis, bahasa, motorik, dan kognitif. Perkemabngan ini akan menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjtna.

Tujuan pendidikan adalah menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai suatu cita- cita yang di harapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan. Karena pendidikan itu sendiri memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan. Pendidikan bisa saja berawal dari sebelum bayi lahir seperti yang dilakukan oleh banyak orang dengan memainkan musik dan membaca kepada bayi dalam kandungan dengan harapan ia bisa mengajar bayi mereka sebelum kelahiran.

Allah SWT berfirmandalam Al-Quran suratAr-Rum Ayat 30 yang berbunyi :

⁴ Chairul Anwar, *Hakikat Manusia dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*, (Yogyakarta : SUKA.Prees,2014), h.73

⁵ Rosyadi, Rahmat. *Pendidikan Islam Dalam pembentukan Krakater Anak Usia Dini*.(Jakarta : Rajawali Pers, 2013).h.5

ذَٰلِكَ اللَّهُ لَخَلْقِ تَبْدِيلَ لَا عَلَيْهَا النَّاسَ فَطَرَأَتِ اللَّهُ فِطْرَتَ حَنِيفًا لِلدِّينِ وَجْهَكَ فَأَقِمَّ

يَعْلَمُونَ لَا النَّاسِ أَكْثَرُ وَلَكِنَّ الْقِيَمُ الدِّينِ

Artinya :Makahadapkanlahwajahmudenganluruskepada agama Allah :
(tetaplahatas) fitrahallah yang telahmenciptakanmanusiamenurutfitrahitu,
tidakadaperubahanpadafitrah Allah. (itula) agama yang lurus :
tetapikebanyakanmanusiatidakmengetahui (Q.S Ar-Rum :[30]:30.⁶



أَمْلاً وَخَيْرُ ثَوَابٍ رَبِّكَ عِنْدَ خَيْرِ الصَّالِحِينَ وَالْبَقِيَّةُ الدُّنْيَا الْحَيَوَةُ زِينَةُ وَالْبَنُونَ أَمْالُ



Artinya: Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-
amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi
Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan. (Q.S. Al-Kahfi: 46)

Allah SWT Berfirman :

⁶Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemah, (Bandung: Al-Hikmah
Hoponogoro, 2009), h. 407

عِدَّةَ وَاَلْأَبْصَرَ السَّمْعَ لَكُمْ وَجَعَلَ شَيْئًا تَعْلَمُونَ لَا أُمَّهَتِكُمْ بَطُونٍ مِّنْ أَخْرَجَكُمْ وَاللَّهُ

تَشْكُرُونَ لَعَلَّكُمْ وَالْأَفْ

Artinya : “ Dan Allah telah mengeluarkan kamu dari perut-perut ibu-ibu kamu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun dan dia memberi kamu pendengaran penglihatan dan hati agar kamu bersyukur.(Q.S An- Nahl : 78).⁷

Menurut Gordon dan Browne dalam Moeslichatoen bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada. Dalam pandangan Gordon, kreativitas-novasi gagasan yang sudah ada menjadi lebih inovatif dan imajinatif.⁸

Dalam referensi lain juga dijelaskan oleh SC.Utami Munandar bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Dalam hal ini biasanya orang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta, sebagai kemampuan untuk menciptakan hal hal yang

⁷Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemah, (Jakarta : CV Putra Sejati Raya, 2003), h.413

⁸ Susanto Ahmad, Perkembangan Anak Usia Dini, (Jakarta : Prenadamedia, 2011), h.114

baru.⁹ Menurut Munandar kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang telah ada sebelumnya.¹⁰ Jadi dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru sesuai imajinasi atau khayalannya.

Menurut Suratno kegiatan pengembangan kreativitas pada PAUD yaitu bermain kreatif aktif dan pasif. Kegiatan bermain kreatif aktif meliputi bermain bebas, bermain konstruktif, bermain peran, eksplorasi, bermain musik, dan mengumpulkan benda. Sedangkan kegiatan bermain kreatif pasif meliputi mendengar, melihat komik atau majalah, menonton TV dan film, dan mendengarkan musik. Bermain merupakan kegiatan yang serius tetapi mengasyikkan sekaligus kebutuhan bagi anak.

Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunia bermainnya. Harun Rasyid juga menjelaskan bahwa inti bermain bagi anak usia dini yaitu menyenangkan, bergembira, rileks, ceria, sukacita, mendidik, serta dapat menumbuhkan aktivitas dan kreativitas. Berdasarkan paparan di atas dapat dipahami bahwa bermain sangat dibutuhkan oleh anak. Dengan esensi bermain yang sangat penting bagi anak maka bermain dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan segala aspek perkembangan anak secara optimal. Bermain sebagai sarana pengembangan aspek dirancang menjadi metode bermain sambil

⁹SC Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak sekolah- petunjuk Bagi para Guru Dan Orang Tua*, (Jakarta :Gramedia Wardiasarana,1992), h. 47

¹⁰Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2012), h. 6

belajar. Pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar adalah pembelajaran yang sangat sesuai dengan anak.

Melalui bermain yang efektif terjadi sebuah proses anak akan mendapatkan pengalaman, pengetahuan, dan pemecahan masalah yang dikonstruksi oleh dirinya sendiri. Bermain kreatif dapat dilakukan dengan merancang kegiatan bermain sedemikian rupa sehingga dapat meningkatkan bidang kreativitas dan bidang lain untuk menjadi kegiatan pembelajaran yang terpadu.¹¹

Pendidik sebagai orang terdekat anak di sekolah merupakan pengaruh yang besar untuk memotivasi, memfasilitasi, dan memberikan pembelajaran yang terbaik untuk mengembangkan kreativitas. Pendidik haruslah memahami bahwa setiap individu memiliki potensi kemampuan yang berbeda-beda dan terwujud karena interaksi yang dinamis antara keunikan individu dan pengaruh lingkungan (Conny R. Semiawan).

Konsep yang harus diterapkan oleh pendidik dalam pembelajaran yaitu harus berpusat pada anak, menarik, dan didasarkan pada minat anak. Berpusat pada anak yaitu anak sebagai subyek dalam pembelajaran dan memberikan keleluasaan kepada anak untuk berkarya. Pembelajaran yang dirancang oleh guru hendaknya menarik dan berdasarkan minat anak untuk merangsang perhatian dan rasa ingin tahu anak sehingga anak merasa enjoy dan tidak mudah bosan.

¹¹Jurnal Dina Setyawari, "Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Fun Cooking Di Kelompok B Tk Puspitasari, Pengasih, Kulon Progo". (Disertasi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar), h.2.

Salah satu bidang pengembangan yang diajarkan oleh TK Bina Bhakti adalah kreativitas dimana kegiatan kreativitas termasuk dalam kegiatan terpadu yang mengembangkan seluruh aspek perkembangan terutama aspek kognitif dan seni. Pendidik berusaha memberikan pelayanan pengembangan kreativitas dengan melakukan kegiatan menggambar bebas, mewarnai, melipat, dan bermain membentuk dengan plastisin. Akan tetapi kegiatan yang sangat mendominasi yaitu menggambar, mewarnai, dan melipat yang dilakukan .

Kurangnya variasi kegiatan kreativitas sangat berpengaruh bagi perkembangan kreativitas anak. Hal ini ditandai dengan produk yang dihasilkan oleh anak masih sama dari kegiatan satu dengan yang lain, misalnya ketika kegiatan menggambar, anak menggambar bunga dan di kegiatan membentuk anak tetap membentuk bunga. Masalah utama yang didapatkan pada hasil observasi yaitu pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan kreativitas anak masih kurang bervariasi ditandai dengan pendidik hanya mendominasi kegiatan menggambar, mewarnai, dan melipat.

Masalah yang lain yaitu keterbatasan media sebagai sumber bahan eksplorasi anak masih sebatas pada sumber bahan kertas. Keterbatasan sumber bahan membuat anak kurang mendapatkan pengalaman dengan menggunakan bahan lain yang dapat mengeksplor keterampilan anak untuk berkreasi. Dengan masalah pembelajaran yang kurang bervariasi dan sumber bahan yang masih menggunakan kertas membuat perkembangan kreativitasnya belum optimal. Dengan ditemukannya berbagai masalah yang terjadi pada pembelajaran di bidang

keaktivitas maka perlu adanya sebuah kegiatan yang dirancang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak. Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas yaitu bermain *fun cooking*.

Fun cooking diambil dari bahasa Inggris yaitu *fun* yang artinya kesenangan, kegembiraan, atau bersifat senang dan *cooking* artinya kata kerja untuk memasak (John M. Echols dan Hassan Shadily,).¹² Sedangkan menurut kamus Bahasa Indonesia oleh Indah Nuraini mengartikan memasak yaitu kata kerja mengolah atau membuat panganan.¹³ Dengan demikian dapat diartikan bahwa *fun cooking* yaitu kegiatan mengolah bahan makanan menjadi makanan yang dilakukan secara menyenangkan.

Fun Cooking untuk anak usia dini disesuaikan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu berpusat pada anak dan menyenangkan. Anak disuguhkan dengan sumber belajar berupa bahan makanan yang akan diolah menjadi makanan yang siap disajikan. Anak-anak akan bereksplorasi dengan bahan makanan yang telah disediakan sesuai dengan ide dan gagasannya. Berdasarkan teori tahapan bermain yang telah dibahas sebelumnya, *fun cooking* termasuk dalam bermain asosiatif dan bermain bersama atau kooperatif.

Penyimpulan ini disesuaikan dengan tujuan kegiatan bermain fun cooking yang akan dilakukan oleh anak. Bermain asosiatif fun cooking yaitu ketika anak bermain mengolah makanan secara individual, yakni anak bekerja sendiri tanpa

¹² Echols John, Shadily Hassan. *Kamus Indonesia Inggris*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2015), h. 410

¹³ Indah Nuraini, *Kamus Bhasa Indonesia*, (Bogor : Cv Duta Grafika Publishing and Printing, 2010), H. 626

campur tangan orang lain tetapi masih saling tukar menukar alat bermain dengan anak lain. Tujuan dari bermain asosiatif yaitu mengembangkan anak sesuai dengan gagasannya sendiri dan sarana mengekspresikan ide anak secara natural tanpa pengaru dari orang lain. Sedangkan bermain kooperatif *fun cooking* terlihat ketika anak bersama-sama dengan anak yang lain mengerjakan satu proyek dan hasil proyek tersebut merupakan hasil ide pemikiran semua anak.

Tujuan dari bermain bersama yaitu mengembangkan anak sesuai aspek yang dikembangkan bersamaan dengan aspek social karena anak akan mendapatkan pengalaman dari anak lain dan mengurangi rasa egois masing-masing anak. Bermain *fun cooking* yaitu bermain mengolah bahan makanan dengan cara yang menyenangkan. Bermain *fun cooking* merupakan sebuah kegiatan yang baru bagi anak kelompok B di TK Bina Bhakti. Kegiatan baru artinya anak belum pernah melakukan kegiatan bermain *fun cooking* di TK Bina Bhakti. Dengan kegiatan yang baru akan menambah pengalaman anak dalam menemui pembelajaran yang berbeda dari biasanya, tidak hanya sekedar terbatas pada sumber bahan kertas, dan anak akan mengenal media bahan makanan sebagai bahan untuk mengeksplorasi kreativitasnya.

Selain itu *fun cooking* mempunyai kelebihan yaitu dapat meningkatkan kreativitas anak, dapat mengenalkan alat dan bahan memasak, mengenalkan teknik memasak, dan memberikan pengalaman sains berupa perubahan bahan makanan mentah menjadi siap saji. Bermain *fun cooking* dapat memasukkan kegiatan menggambar dan membentuk dengan menggunakan bahan makanan. Dengan

kegiatan yang baru diharapkan anak lebih antusias dalam mengembangkan aspek kreativitasnya.

Kreativitas di TK diarahkan untuk meningkatkan kemampuan anak berkreasi dalam. Ketidakpuasan guru belakang ini muncul kemampuan kreativitas. Pembelajaran kreativitas kurang ditangani dengan sungguh-sungguh yang mengakibatkan kemampuan kreativitas anak menjadi kurang memadai. Pembelajaran kreativitas pun masih didominasi oleh menggambar dan mewarnai.

Berdasarkan permasalahan yang diurai di atas terlihat harapan-harapan yang diinginkan dalam pembelajaran di TK terutama untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak, tetapi kenyataannya yang terjadi pada pembelajaran TK saat ini belum sesuai harapan.

Begitu juga halnya dengan kegiatan *fun cooking* mengelolah bahan makanan yang belum pernah diberikan, sehingga anak kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran, karena pembelajaran bersifat monoton, begitu juga guru jarang mengajak anak-anak karena tidak terbiasa, Padahal kegiatan *fun cooking* merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak apalagi didukung oleh media yang menarik.

Demikian pula kenyataan di TK BinaBakti Way Puji, kemampuan kreativitas secara umum masih rendah. Apabila kemampuan kreativitas anak ini mengalami masalah dan tidak ditangani secara serius, tentu akan berdampak pada tujuan pendidikan yang lain yaitu tidak dapat mengembangkan potensilainnya. Maka disinipun penulis memilih menggunakan bermain *fun cooking* dalam

meningkatkan kreativitas .Karena bermain *fun cooking* merupakan salah satu pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar bagianak TK

Menurut Hurlock kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal oleh pembuatnya. Sedangkan Supriyadi mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru selanjtnya ia menambahkanbahwa kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi. Menurut Desmita ciri-ciri kreativitas anak usia dini adalah di antaranya, senang mencari pengalaman yang baru, selalu ingin tahu, mempunyai kepercayaan diri yang kuat. Jadi dapat disimpulkan dari beberapa teori di atas terdapat beberapa indikator perkembangan kreativitas, yaitu:

Tabel 1
Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kreativitas

No	Aspek	Tingkat Pencapaian Perkembangan
1	Kreativitas	1. Senang mencari pengalaman yang baru. 2. Selalu ingin tahu. 3. Menghasilkan produk baru. 4. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat. 5. Kemampuan berfikir yang tinggi.

Sumber : Teori Hurlock, Syupriadi, dan Desmita

Kreativitas terdapat pada manusia sejak dini, karena kreativitas memberikan kontribusi yang sangat signifikan. Kondisi ini sangat kondusif dalam melakukan kegiatan kreatif bagi anak anak dan sangat membantu mengembangkan kreatifitasnya. Setiap anak memiliki kemampuan untuk berimajinasi dan menciptakan sesuatu. Kemampuan yang ada dirangsang dan dibina sehingga memperoleh kesanggupan untuk berimajinasi kemudia menciptakan sesuatu sesuai

dengan daya bentuk hasil ciptaanya. Rasa puas akan hasil bentuk ini merupakan dorongan bagi anak untuk ingin selalu menciptakan sesuatu yang baru dan mendorong anak menjadi lebih kreatif serta berbagai upaya telah dilakukan guru dalam meningkatkan kreativitas anak didik.

Berdasarkan pengamatan pra survey yang peneliti lakukan di Tk Bina Bhakti Way Puji dapat diketahui bahwa sangat dibutuhkan keahlian dan kreativitas seorang guru dalam memilih pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Adapun data perkembangan kreativitas anak pada saat pra survey dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 2
Hasil Pra Survey di Tk Bina Bhakti Way Puji Perkembangan Kreativitas

No	Nama	Indikator Pencapaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Alatif	MB	MB	MB	MB	MB	BB
2	Alfin	BSB	MB	BSB	MB	MB	BB
3	Adhimas	MB	MB	BB	BSH	BB	BB
4	Amin	BB	BB	MB	MB	BSH	BB
5	Arjuna	MB	MB	MB	MB	BB	BB
6	Budiman	BB	BB	MB	MB	MB	BB
7	Farel	BSH	MB	BSH	MB	MB	MB
8	Izam	BB	BB	MB	BB	BB	BB
9	Juwita	MB	BSH	MB	MB	BSH	MB
10	Layla	BB	BB	BB	MB	MB	BB
11	Micela	BB	BB	BB	MB	BSH	BB
12	Rafci	MB	BB	BB	MB	MB	BB
13	Rani	MB	BB	BB	MB	MB	BB
14	Rhenata	BB	MB	BSH	BB	BB	BB
15	Reva	BSH	MB	MB	MB	MB	BB
16	Salsa	BB	BB	MB	BSH	MB	BB
17	Salsabila	BB	MB	MB	MB	BB	BB
18	Sheril	BSH	BSH	MB	BB	BB	BB
19	Ulva	BB	MB	BSH	BB	MB	BB
20	Verlita	BB	MB	MB	MB	BB	BB

Sumber : Laporan Hasil Observasi Pada Saat Pra Survey Di Tk Bina Bhakti Way Puji

Keterangan item (Indikator) :

1. Senang mencari pengalaman yang baru.
2. Selalu ingin tahu.
3. Menghasilkan produk baru.
4. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat.
5. Kemampuan berfikir yang tinggi.

Skor penilaian :

BB : Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan indikator dengan baik skor 50-59 mendapatkan score 1.

MB : Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skor 60-69 mendapatkan score 2.

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan berbagai tanda-tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten dengan skor 70-79 mendapatkan score 3.

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya dengan skor 80-100 mendapatkan score 4.¹⁴

Dari data di atas, maka dapat diketahui dari 20 peserta didik yang ada, anak yang Belum Berkembang ada 18 anak (90%), dan yang Mulai Berkembang hanya 2 anak (10%). Ini berarti perlu dikembangkan lagi dengan model dan media pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, inovatif agar anak tidak merasa bosan dan senantiasa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan data tersebut di atas, peneliti ingin melihat apakah melalui bermain *Fun Cooking* dapat meningkatkan kreativitas anak. Dari pra survey yang peneliti lakukan di TK Bina Bhakti Way Puji maka peneliti ingin mengetahui bagaimana kegiatan *Fun Cooking*. Diharapkan bermain *fun cooking* menjadi salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat diikuti oleh TK.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, timbul berbagai masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang dilakukan belum mencapai tujuan untuk mengembangkan kreativitas anak.

¹⁴ Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Pedoman Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini. (Jakarta : Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), h.5

2. Pembelajaran

untuk memotivasi kreativitas anak kurang bervariasi sehingga membuat anak mudah bosan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dapat masalah yang kompleks di kelompok B, maka pembatasan masalah ini yaitu meningkatkan kreativitas anak melalui bermain *Fun Cooking* pada anak Tk Bina Bhakti Way Puji.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang menjadi pusat penelitian yaitu : Apakah Bermain *fun Cooking* dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Bina Bakti Way Puji



E. Tujuan Penelitian dan Manfaat

1. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui *fun cooking* di Tk Bina Bakti Way Puji. Kreativitas dalam penelitian ini yaitu anak mempunyai gagasan yang baru, dapat menghasilkan hasil yang baru, dapat memecahkan masalah dalam kegiatan, menganalisis bahan makanan dengan melakukan kegiatan bermain *fun cooking*.

2. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi Pendidik

Dapat memperoleh masukan yang bermanfaat terhadap metode, strategi, dan teknik yang dapat diterapkan dalam proses mengembangkan kreativitas.

b. Bagi Sekolah

1) Untuk meningkatkan mutu pembelajaran .

2) Meningkatkan prestasi di Tk tersebut khususnya di bidang kreativitas anak.



BAB II

Tinjauan Pustaka

A. Teori Kreativitas

1. Pengertian kreativitas

Kreativitas menurut James J. Gallagher menjelaskan bahwa, “creativity is a recombines existing ideas and product, in fashion that is novel him or her” (kreativitas merupakan suatu mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).

Kreativitas menurut Guilford, seperti yang dikutip Munandar, adalah konsep berfikir divergen, yaitu mencoba menghasilkan sejumlah kemungkinan jawaban untuk sesuatu pertanyaan atau masalah. Orang kreatif berdasarkan definisi dari Guilford, berarti harus banyak alternatif jawaban dan kaya akan ide terhadap sesuatu pemecahan masalah. Selain itu, orang kreatif akan tampil dengan kepribadian yang tidak kaku dan gampang beradaptasi.¹

Menurut Hurlock, kreativitas merupakan salah satu istilah yang sering digunakan, meskipun merupakan istilah yang ambigu. Hurlock menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal oleh pembuatnya. Proses kreativitas tersebut didapat

¹ Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Kalimedia 2016) 181

dari informasi atau pengalaman-pengalaman terdahulu yang dieksplorasi sehingga mendapatkan ide untuk menghasilkan produk yang baru.²

Sedangkan Syupriadi mengutarakan bahwa kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan eskalasi dalam kemampuan berfikir, di tandai oleh sukses, diskontinuitas, diferensasi, dan integrasi antara seriap tahap dan perkembangan.

Sementara itu, Clarkl Monstakis (dalam Munandar) mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain.³

Berdasarkan referensi pengertian di atas maka penulis simpulkan “ kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk sesuatu yang imajinatif ataupun gagasan yang baru dan berfikir lebih tingkat tinggi untuk menciptakan hal-hal yang baru.

² Novi Mulyani, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Kalimedia, 2106), h. 181

³ Yeni Rahmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini Taman Kanak-kanak*, (Jakarta : Kencana, 2010). h. 13

Didalam Al-Quran ada ayat yang berkaitan sebagai dasar bersikap kreatif pada surat An-Nahl ayat 17 :

أَفَمَنْ يَخْلُقُ كَمَنْ لَا يَخْلُقُ أَفَلَا تَذَكَّرُونَ ﴿١٧﴾

Artinya : ‘Maka apakah (Allah) yang menciptakan itu sama dengan yang tidak dapat menciptakan (apa-apa) ? maka mengapa kamu tidak mengambil pelajaran. (Q.S. An-Nahl :17)⁴

2. Karakteristik Dan Ciri-ciri Kreativitas

Menurut Maslow dan Roger dalam Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sudjiono mengemukakan bahwa kreativitas sebagai salah satu aspek kepribadian sangat berkaitan dengan aktualisasi diri. Aktualisasi diri yaitu sebuah proses manusia untuk mengekspresikan ide, gagasan, minat, dan kehendak dalam sebuah perwujudan yang nyata sehingga dapat berguna dan bermanfaat bagi manusia. Terdapat beberapa ahli yang memaparkan karakteristik dan ciri kreativitas.

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Supriadi mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan

⁴ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemah, (Bandung: Al-Hikmah Hoponogoro,2009),h.269

dalam dua katagori, kognitif dan nonkognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun.⁵

Guilford mengemukakan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif, yaitu : yang pertama, yang dimaksud dengan kelancaran ialah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan. Kedua keluwesan, ialah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah. Ketiga keaslian, ialah kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara yang asli, tidak klise. Keempat elaborasi atau penguraian, ialah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan princi, secara jelas, dan panjang lebar. Kelima perumusan kembali, ialah kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang.

Diketahui bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berfikir atau kemampuan kreatif ialah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang penekanannya pada kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban. Ciri lainnya, adalah ciri-ciri yang

⁵ Ibid . h. 15

menyangkut sikap dan prasaan seseorang yang disebut dengan ciri afektif dan kreativitas.⁶

Para ahli menjelaskan karakteristik dan ciri kreativitas dalam sudut pandang yang berbeda, yakni dalam hal pemecahan masalah, perilaku, maupun kepribadian secara menyeluruh pada manusia kreatif. Supriadi dalam Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati menyatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat digolongkan menjadi dua kategori, yakni ciri kognitif yaitu berkaitan dengan orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, elaborasi dan ciri non kognitif yaitu motivasi sikap dan kepribadian kreatif.

Menurut Desmita, ciri-ciri kreativitas anak usia dini adalah sebagai berikut :

- a. Mempunyai daya imajinasi yang kuat.
- b. Senang mencari pengalaman yang baru.
- c. Memiliki inisiatif.
- d. Mempunyai minat yang luas.
- e. Selalu ingin tahu.
- f. Mempunyai kebebasan dalam berfikir.
- g. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat.
- h. Mempunyai rasa humor.
- i. Penuh semangat
- j. Berwawasan masadepan dan berani mengambil resiko.⁷

⁶Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2011), h. 117-118

Jamaris dalam Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sudjiono memaparkan bahwa secara umum karakteristik dari suatu bentuk kreativitas tampak dalam proses berpikir seseorang memecahkan masalah yang berhubungan dengan :

- a. Kelancaran dalam memberikan jawaban dan atau mengemukakan pendapat atau ide-ide
- b. Kelenturan berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah
- c. Keaslian berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri
- d. Elaborasi berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain
- e. Keuletan dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu

Jamaris telah memaparkan karakteristik kreativitas berdasarkan pemecahan masalah, sedangkan Utami Munandar dalam Waluyo Adi, dkk menjelaskan ciri kreatif anak dilihat dari perilakunya yaitu :

- a. Senang menjajaki lingkungan
- b. Eksplorasi secara ekspansif dan eksesif
- c. Rasa ingin tahu yang besar
- d. Spontan menyatakan pikiran dan perasaan

⁷ Diana Vidya Fakhriyani, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini".(Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains, Universitas Islam Madura)

- b. Suka berpetualang
- c. Senang bereksperimen
- d. Jarang merasa bosan
- e. Daya imajinasi tinggi

Berdasarkan karakteristik dan ciri kreativitas dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa indikator kreativitas yaitu :

- a. Hal yang baru

Anak mempunyai ketertarikan dengan kegiatan yang baru bagi anak, anak mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal baru tersebut, sehingga dengan ide dan gagasan yang baru anak dapat menghasilkan karya yang baru bagi anak.

- b. Hal yang berbeda

Hal yang berbeda tampak ketika anak memilih mengambil resiko yang berbeda dan menghasilkan karya yang tidak biasa dan berbeda dari anak lain.

- c. Original

Keorisinalitas terlihat pada ide-ide anak yang sangat orisinal atau asli tanpa meniru orang lain dan menghasilkan karya yang orisinal sesuai dengan pemikirannya .

- d. Fleksibilitas

Hal ini dapat dilihat ketika anak menghargai setiap perbedaan pendapat dan anak merasa fleksibel dan bebas saat menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat.

e. Motivasi sikap

Motivasi sikap anak yang kreatif yaitu mengikuti kegiatan kreatif dengan minat sendiri tanpa paksaan dari orang lain, tidak cepat bosan, dan menyelesaikan proyek kegiatan dengan baik.

f. Kelancaran

Anak yang kreatif lancar dalam mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan dan lancar menuangkan ide dan gagasan dalam proses perwujudannya menjadi sebuah solusi pemecahan masalah maupun produk barang konkret.⁸

3. Tahapan Kreativitas

Menurut model Wallas, yang dikutip oleh Solso dikutip dari Ngalimun dkk kreativitas muncul dalam empat tahap sebagai berikut :

a. Tahap Persiapan

Merupakan tahapan awal yang berisi kegiatan pengenalan masalah, pengumpulan data informasi yang relevan, melihat hubungan antara hiptesis dengan kaidah-kaidah yang ada, tetapi belum sampai menemukan sesuatu, baru menjajaki kemungkinan- kemungkinan. Sampai batas tertentu

⁸ Dina Setyawari, "Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Fun Cooking Di Kelompok B Tk Puspitasari, Pengasih, Kulon Progo". (Progam Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar), h, 10-13

keseluruhan pendidikan, latar belakang umum dan pengalaman hidup turut menyumbang proses persiapan menjadi kreatif.

b. Tahap inkubasi

Masa inkubasi dikenal luas sebagai tahap istirahat, masa menyimpan informasi yang sudah dikumpulkan, lalu berhenti dan tidak lagi memusatkan diri atau merenungkannya. Kreativitas merupakan hasil kemampuan pikiran dalam mengaitkan berbagai gagasan, menghasilkan sesuatu yang bary dan unik. dalam proses mengaitkan ide, pikiran sebenarnya melakukan proses, termasuk berikut ini :

- 1) Menjajarkan : mengambil satu gagasan dan mengadunya dengan ide lain, dari kontras muncul ide baru.
- 2) Memadukan : meminjam sifat aspek dari dua ide dan menyatukannya untuk bersama-sama membentuk ide baru.
- 3) Menyusun atau memilih : menggabungkan banyak ide untuk membentuk suatu sintesis dipuncak atau dasar, ide yang benar-benar bary, yang menyatukan seluruh elemen.
- 4) Mengitari : dimulai dengan gambaran kabur ide baru, kemudian mempersempitnya pilihan untuk mendapatkan suatu konsep pokok yang manjur.
- 5) Membayangkan : menggunakan imajinasi dan fantasi untuk menghasilkan ide baru dari ide lama.

c. Tahap Pencerahan

Tahap pencerahan dikenal luas sebagai pengalaman eureka atau “Aha”, yaitu saat inspirasi ketika sebuah gagasan baru muncul dalam pikiran, seakan-akan dari ketiadaan untuk menjawab tantangan kreatif yang sedang dihadapi.

d. Tahap Pelaksanaan/Pembuktian

Pada tahap ini titik tolak seseorang member bentuk pada ide atau gagasan baru, untuk menyakinkan bahwa gagasan tersebut dapat diterapkan. Dalam tahap ini ada gagasan yang dapat berhasil dengan cepat dan ada pula yang perlu waktu berbulan-bulan bahkan bertahun-tahun.⁹

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

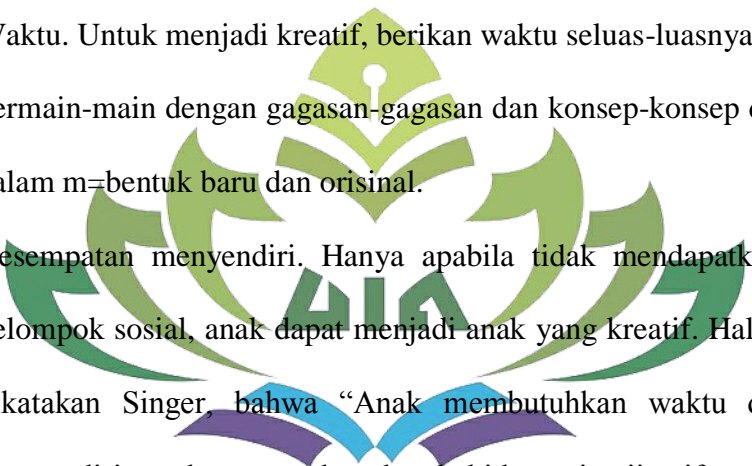
Walaupun setiap anak mempunyai potensi kreativitas alamiah di dalam dirinya, tapi potensi kreatif tersebut tidak akan optimal jika tidak digali dan diasah sejak dini. Oleh karena itu, dalam bagian ini penulis akan menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas anak.

Menurut Rachmawati dan Kurniati , menjelaskan bahwa ada empat faktor yang mendukung kreativitas anak, yaitu : *pertama*, memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis. *Kedua*, menciptakan lingkungan yang kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihat, didengar, dan dimainkan untuk mengembangkan kreativitasnya. *Ketiga*, peran serta guru

⁹<https://kebugarandanjasmani.blogspot.co.id/2015/12/pengertian-kreativitas-definisi-menurut.html>, 29 Januari 2018, 15:52

dalam mengembangkan kreativitas anak, artinya ketika kita menginginkan anak yang kreatif, maka dibutuhkan juga guru yang kreatif untuk memberikan stimulasi atau rangsangan kepada anak. *Keempat*, peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.

Pernyataan yang sama juga dikatakan oleh Hurlock, bahwa ada beberapa kondisi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak, yaitu :

- 
- a. Waktu. Untuk menjadi kreatif, berikan waktu seluas-luasnya bagi anak untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam m=bentuk baru dan orisinal.
 - b. Kesempatan menyendiri. Hanya apabila tidak mendapatkan tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi anak yang kreatif. Hal ini seperti yang dikatakan Singer, bahwa “Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya “.
 - c. Dorongan. Sarana untuk bermain harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eskplorasi anak, yang merupakan unsur penting dalam kreativitas.
 - d. Lingkungan yang Kondusif. Lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan kepada anak untuk menggunakan sarana yang sudah tersedia untuk mendorong kreativitasnya.

- e. Sarana. Sarana untuk bermain harus disediakan untuk merangsang dorongan ekperimentasi dan eksplorasi anak, yang merupakan unsur penting dalam kreativitas
- f. Hubungan orang tua dan anak yang tidak posesif. Orang tua yang tidak terlalu mengekang anak, akan mendorong anak untuk belajar mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sanagt mendukung kreatifitas.
- g. Cara mendidik anak. Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah akan meningkatkan kreativitas anak.
- h. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Yang harus dipahami adalah, kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Jadi, semakin banyak pengetahuan yang diperoleh anka, maka semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

Dalam kajian yang lebih luas, Amabile (dalam Nur'aeni,) . menjelaskan empat faktor yang mempengaruhi kreativitas seseorang, yaitu :

- a. Kemampuan kognitif, pendidikan formal dan informal mempengaruhi keterampilan sesuai dengan bidang dan masalah yang dihadapi individu yang bersangkutan.
- b. Karakteristik kepribadian yang berhubungan dengan disiplin diri, kesungguhan dalam menghadapi frustasi dan kemandirian.
- c. Motivasi intrinsik. Motivasi ini sangat mempengaruhi kreativitas seseorang. Karena motivasi instrinsik dapat membangkitkan semangat individu untuk belajar sebanyak mungkin untuk menambang pengetahuan dan keterampilan

yang sesuai dengan permasalahan yang sedang dihadapi, sehingga individu dapat mengemukakan ide, dapat memecahkan masalah dengan luwes, mampu mencetuskan ide-ide yang original, dan mampu mengolaborasikan ide.

- d. Lingkaran sosial, yaitu tidak adanya tekanan-tekanan dari lingkungan sosial.¹⁰

5. Strategi Pengembangan Kreativitas

Pada dasarnya setiap orang memiliki kecendrungan berbakat dalam kreativitas dan memiliki kemampuan mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing orang tersebut dalam bidang dan kadar berbeda-beda sesuai dengan potensi yang dimilikinya masing-masing.

Demikian pula menurut Treffinger dalam Supriadi mengungkapkan bahwa tak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas, seperti halnya tidak ada seorang pun manusia yang intelegensinya nol, potensi kreativitas berbeda-beda secara luas di antara orang yang satu dengan yang lainnya.

Sehubungan dengan pengembangan kreativitas, Utami Munandar menyajikan ada empat aspek kreativitas yang dapat diperhatikan, yaitu :

- a. Pribadi (person). Kreativitas ialah ungkapan dari keunikan individu dalam intraksi dengan lingkungannya . Oleh karna itu guru harus berusaha menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya.

¹⁰ Novi Mulyani, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Kalimedia, 2106), h. 190-193

- b. Pendorong (press). Bakat kreatif seseorang akan berkembang bila didukung oleh lingkungannya dan juga tidak terlepas dari dukungan internal yang datang dari dalam dirinya sendiri untuk menghasilkan sesuatu.
- c. Proses (process). Dalam rangka mengembangkan kreativitas, anak perlu dikembangkan untuk menyibukkan dirinya secara kreatif. Guru hendaknya memberikan kebebasan pada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif.
- d. Produk (product). Kondisi yang menginginkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungannya, sejauh mana keduanya mendorong untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif.

Sebagai gambaran kongkret, bahwa seseorang yang memiliki kreativitas yang tinggi itu di tandai dengan ciri-ciri kreativitas sebagai berikut : selalu ingin tahu, memiliki rasa percaya diri yang kuat, memiliki sifat mandiri, berani mengeluarkan pendapat dan berani mengambil resiko.

Salah satu upaya dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan memberikan stimulus yang baik dan tepat, yaitu pembelajaran dengan bermain atau belajar sambil bermain. Dimana setiap materi yang diberikan harus dikemas dalam bentuk permainan.

B. Kajian Teori Bermain *Fun Cooking*

1) Pengertian Bermain *Fun Cooking*

Bermain dan anak merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. bermain merupakan kebutuhan anak yang harus ia penuhi. Aktivitas bermain dilakukan anak, dan aktivitas anak selalu menunjukkan kegiatan bermain. Pentingnya bermain bagi anak mendorong seorang tokoh psikologi dan filsafat terkenal, Johan Huizinga untuk ikut merumuskan teori bermain. Ia mengemukakan bahwa bermain adalah hal besar yang membedakan manusia dan hewan.¹¹

Fun Cooking diambil dari bahasa Inggris yaitu *fun* yang artinya kesenangan, kegembiraan, atau bersifat senang. Sedangkan *cooking* artinya kata kerja untuk memasak (John M. Echols dan Hassan Shadily).¹² Sedangkan menurut Em Zul Fajri dan Ratu Aprilia Senja mengartikan memasak yaitu kata kerja mengolah atau membuat panganan. Dengan demikian dapat diartikan bahwa fun cooking yaitu kegiatan mengolah bahan makanan menjadi makanan yang dilakukan secara menyenangkan.¹³

Mengingat bahwa pada usia dini bermain merupakan dunia anak. Memilih permainan yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak juga sangatlah penting. Bermain *fun cooking* merupakan salah satu alternatif.

¹¹ Mohammad Fauziddin. *Pembelajaran Paud*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), h.6

¹² Echols John, Shadily Hassan. *Kamus Indonesia Inggris*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2015), h.410

¹³ Arima Melia Sari, "Upaya Mengembangkan Kreativitas Pada Kegiatan fun Cooking Di Kelompok B TK PKK MARSUDISIWI, GUNUNG KELIR, PLERAY, BANTUL, (Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini). h.39

Bermain *fun cooking* untuk anak usia dini disesuaikan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu berpusat pada anak dan menyenangkan. Menurut Setyawati melalui bermain *fun cooking* anak disuguhkan dengan media belajar berupa bahan makanan yang akan diolah menjadi makanan yang siap disajikan, kemudian anak akan bereksplorasi dengan bahan makanan yang telah disediakan sesuai dengan ide dan gagasannya.¹⁴

Menurut Rachmawati dan Kurniati aktivitas bermain *fun cooking* merupakan salah satu strategi dalam mengembangkan kreativitas melalui hasta karya/penciptaan produk, karena melalui aktivitas bermain *fun cooking* anak akan beraktivitas membuat, menyusun, atau mengkontruksikan bahan sesuai dengan khayalan dan imajinasinya. Dalam pembuatan hasta karya setiap anak menggunakan imajinasinya untuk membentuk sesuatu dengan khayalannya. Setiap anak bebas mengekspresikan kreativitasnya, sehingga kita memperoleh hasil yang beda antara satu anak dengan yang lainnya.¹⁵

Menurut Pramita (Indrawaty) *fun cooking* merupakan wahana yang tepat untuk TK/PAUD yang mampu menumbuhkan dan meningkatkan pengalaman belajar anak secara langsung. Melalui kegiatan *fun cooking* anak dapat mengembangkan kreativitasnya lewat kegiatan memasak bersama dan

¹⁴ Putri Fatmawati Arinal Hasanah dkk.”*Perkembangan Kreativitas Melalui Bermain Fun Cooking*”.(FKIP Universitas Lampung).

¹⁵ Yeni Rachamawati dan Euis Kurniati.*Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*.(Jakarta:Kencana Prenada Media Group,2010).h.53

menciptakan sebuah karya lewat memasak sesuai dengan kegiatannya serta menyenangkan.¹⁶

Menurut Marwati dkk , memasak merupakan kegiatan mempersiapkan bahan, peralatan yang akan digunakan sampai proses pengolahan sampai bahan makanan siap untuk dimakan. sehingga jika dua kata tersebut digabungkan, makna yang tersirat dari kata Fun Cooking adalah kegiatan memasak yang menyenangkan. Schuett berpendapat (dalam Mualirkhaman,) yang mengungkapkan bahwa memasak bisa menjadi aktivitas yang menyenangkan dan bermanfaat.¹⁷

Bermain fun cooking dapat meningkatkan kreativitas anak didukung oleh pernyataan bahwa bermain fun cooking dengan anak-anak dapat memberikan pengalaman belajar anak. Pengalaman yang didapat berupa pengalaman bidang matematika, keterampilan bahasa, sains, keterampilan motorik, kreativitas, serta emosi dan perkembangan sosial .

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa fun cooking adalah kegiatan mengelolah bahan makanan secara menyenangkan yang dilakukan oleh anak. Dalam kegiatan tersebut diharapkan anak akan memperoleh kesenangan serta dapat mengembangkan kreativitas anak.

¹⁶ Arima Melia Sari,"Upaya Mengembangkan Kreativitas Pada Kegiatn fun Cooking Di Kelompok B TK PKK MARSUDISIWI,GUNUNG KELIR,PLEREY,BANTUL,(Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini).h.39

¹⁷ Dina Setyawari,"Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Fun Cooking Di Kelompok B Tk Puspitasari,Pengasih,Kulon Progo". (Progam Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar)h.45

Fun Cooking untuk anak usia dini disesuaikan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu berpusat pada anak dan menyenangkan. Anak disuguhkan dengan sumber belajar berupa bahan makanan yang akan diolah menjadi makanan yang siap disajikan. Anak-anak akan bereksplorasi dengan bahan makanan yang telah disediakan sesuai dengan ide dan gagasannya. Berdasarkan teori tahapan bermain yang telah dibahas dalam sub bab sebelumnya, *fun cooking* termasuk dalam bermain asosiatif dan bermain bersama atau kooperatif.

Penyimpulan ini disesuaikan dengan tujuan kegiatan bermain *fun cooking* yang akan dilakukan oleh anak. Bermain asosiatif *fun cooking* yaitu ketika anak bermain mengolah makanan secara individual, yakni anak bekerja sendiri tanpa campur tangan orang lain tetapi masih saling tukar menukar alat bermain dengan anak lain. Tujuan dari bermain asosiatif yaitu mengembangkan anak sesuai dengan gagasannya sendiri dan sarana mengekspresikan ide anak secara natural tanpa pengaru dari orang lain. Sedangkan bermain kooperatif *fun cooking* terlihat ketika anak bersama-sama dengan anak yang lain mengerjakan satu proyek dan hasil proyek tersebut merupakan hasil ide pemikiran semua anak.

Beberapa permasalahan yang sering ditemukan di lapangan dalam mengembangkan kreativitas pada anak yaitu pembelajaran yang dilakukan berpusat pada guru, sehingga anak senantiasa mengikuti apa yang diperintahkan dan dicontohkan oleh guru. Kegiatan pembelajaran masih bersifat akademis,

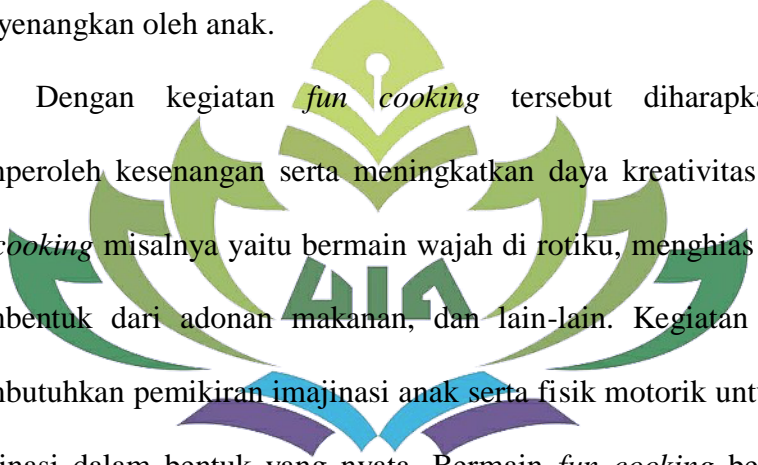
yakni menulis, membaca, dan menghitung. Tidak ada aktivitas bermain dalam proses belajar. Anak belum dapat mengeksplorasi media dalam proses pembelajaran. Anak belum dapat menyalurkan ide, cara untuk membuat hasta karya. Kurangnya kegiatan baru dalam proses pembelajaran.

Tujuan dari bermain bersama yaitu mengembangkan anak sesuai aspek yang dikembangkan bersamaan dengan aspek social karena anak akan mendapatkan pengalaman dari anak lain dan mengurangi rasa egois masing-masing anak. Penelitian ini memilih untuk menggunakan kegiatan *fun cooking* yang termasuk dalam bermain asosiatif. Keputusan pemilihan tersebut sesuai dengan tujuan untuk mengamati perkembangan kreativitas anak secara individual. Dengan pengamatan secara individual maka akan sangat terlihat secara detail perkembangan kreativitas anak dan untuk menentukan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

Berdasarkan klasifikasi bermain kreatif yang dikemukakan oleh Lopes dan Suratno dapat disimpulkan bahwa *fun cooking* adalah salah satu kegiatan bermain dalam klasifikasi bermain kreasi terhadap objek dan bermain aktif. Menurut Lopes bermain kreasi terhadap objek berupa kegiatan bermain dimana anak melakukan kreasi tertentu terhadap objek, seperti menggabungkan potongan-potongan benda sehingga menjadi bentuk mobil-mobilan.

Dalam kegiatan *fun cooking*, anak disediakan berbagai bahan memasak kemudian anak berkreasi dengan bahan tersebut sesuai dengan kreativitasnya. Suratno mengemukakan bahwa bermain aktif adalah kegiatan yang memberikan

kesenangan kepada anak yang dilakukan melalui aktivitas langsung oleh diri anak itu sendiri. Jenis bermain aktif yaitu bermain bebas, bermain peran, bermain konstruktif, eksplorasi, dan mengumpulkan benda. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *fun cooking* termasuk dalam bermain aktif karena anak disediakan bahan bermain kemudian anak secara aktif sesuai dengan pikiran dan imajinasinya melakukan kegiatan secara langsung. *Fun cooking* adalah kegiatan mengolah bahan makanan secara menyenangkan oleh anak.



Dengan kegiatan *fun cooking* tersebut diharapkan anak akan memperoleh kesenangan serta meningkatkan daya kreativitas anak. Kegiatan *fun cooking* misalnya yaitu bermain wajah di rotiku, menghias bekal makanku, membentuk dari adonan makanan, dan lain-lain. Kegiatan tersebut sangat membutuhkan pemikiran imajinasi anak serta fisik motorik untuk mencurahkan imajinasi dalam bentuk yang nyata. Bermain *fun cooking* berkreasi terhadap bahan makanan mentah dengan mengaktifkan seluruh indera anak dan membutuhkan daya kreativitas yang tinggi untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Daya kreativitas dikerahkan ketika anak mengolah semua bahan makanan, membentuk adonan makanan, dan menyajikan makanan. Kegiatan *fun cooking* merupakan salah satu cara stimulasi perkembangan kreativitas anak dalam golongan bermain menciptakan produk (hasta karya) dan bermain eksperimen. Seperti dijelaskan oleh Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati bahwa

kegiatan membuat produk hasta karya dapat meningkatkan kreativitas anak. Pada kegiatan produk hasta karya anak akan beraktivitas membuat, menyusun, atau mengkonstruksi bahan sesuai dengan khayalan dan imajinasinya. Hal ini sesuai dengan kegiatan *fun cooking* yaitu membuat dan mengkonstruksi bahan makanan sesuai dengan ide anak. Bermain eksperimen yaitu kegiatan untuk mengetahui cara atau proses terjadinya sesuatu dan mengapa sesuatu itu dapat terjadi serta penemuan solusi untuk pemecahan masalah dan akhirnya dapat menciptakan sesuatu yang bermanfaat. Bermain *fun cooking* dapat meningkatkan kreativitas anak didukung oleh pernyataan bahwa bermain *fun cooking* dengan anak-anak dapat memberikan pengalaman belajar anak. Pengalaman yang didapatkan berupa pengalaman bidang matematika, keterampilan bahasa, sains, keterampilan motorik, kreativitas, serta emosi dan perkembangan sosial.

Pengalaman di bidang matematika ketika anak menghitung bahan dan takaran yang digunakan. Keterampilan bahasa terlihat ketika anak berkomunikasi dengan orang lain dan menceritakan proses dan produk yang dihasilkan. Pengalaman sains ketika perubahan tekstur materi setelah dimasak. Pengalaman keterampilan motorik ketika anak memegang alat-alat dan mengolah bahan dengan tangan.

2. Langkah-langkah Bermain *Fun Cooking*

Schuett berpendapat (dalam Mualirkhaman) yang mengungkapkan bahwa memasak bisa menjadi aktivitas yang menyenangkan dan bermanfaat.

Dalam kegiatan memasak diperlukan kemampuan mempersiapkan bahan dan peralatan yang akan dibuat. Hal yang perlu diperhatikan dalam memasak adalah langkah-langkah dalam kegiatan memasak, antara lain :

- a. Pertama, menyiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan dan harus sesuai dengan apa yang ingin di sajikan.
- b. Kedua, kegiatan memasak. Dimana ini adalah proses pembuatan makanan
- c. Ketiga, yaitu mengetahui cara penyajian memasaknya.¹⁸

Selanjutnya, Langkah-langkah pembelajaran *fun cooking* dalam penelitian ini diadaptasi dari Stephanie Hightower Rendulic dalam kurikulum memasak yang berjudul *Let's Cook! Class Curriculum* menjelaskan bahwa terdapat 3 tahap pembelajaran bermain *fun cooking* yaitu :

- a. Persiapan

Tahap pertama yang dilakukan yaitu guru menjelaskan kegiatan bermain *fun cooking* yang akan dilakukan, misalnya membuat kue nastar dan menghias roti tawar. Guru dan anak mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk bermain *fun cooking*. Anak menggali informasi tentang kegunaan dari setiap alat dan bahan. Informasi tersebut dapat diperoleh dari buku maupun guru secara langsung menerangkan kepada anak tentang kegunaan dari masing-alat dan bahan makanan yang akan digunakan.

¹⁸ Yosi Amaros,"*Peran Fun Cooking Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Motorik*",(Kelompo B Tk Al Izhar Pondok Labu, Jakarta Selatan) Seminar Nasional : Pentingnya 1000 Hari Pertama Masa Kehidupan.20017.h.46

b. Pelaksanaan

Tahap selanjutnya yaitu inti dari bermain *fun cooking*. Pada pelaksanaan terlebih dahulu guru menjelaskan dan memberi contoh teknik mengolah bahan makanan. Terdapat dua teknik bermain *fun cooking* dalam penelitian ini yaitu :

1) Bermain *fun cooking* dengan Teknik membentuk adonan Klepon.

Dengan teknik membentuk adonan Guru telah menyiapkan adonan yang akan dibentuk oleh anak. Setelah itu guru memberi contoh cara membentuk dengan adonan yaitu meremas-remas adonan agar mudah dibentuk, mengambil adonan sesuai dengan kebutuhan bentuk yang akan dibuat, dan kemudian membentuk adonan sesuai gagasan. Setelah anak paham dengan teknik yang dilakukan, guru memberikan waktu kepada anak untuk berpikir tentang apa yang akan mereka buat. Anak membentuk adonan sesuai gagasan dan imajinasi anak. Setelah adonan selesai dibentuk, guru dan anak melakukan proses pematangan adonan dengan cara dikukus ataupun di oven. Kegiatan yang memerlukan proses penggorengan misalnya bermain membentuk adonan dengan kue klepon.

2) Bermain *fun cooking* Membuat Lemet dari singkong

Teknik bermain ini tidak memerlukan proses pematangan bahan makanan yang di gunakan ada singkong. Guru memberikan contoh adonan dan ,enjelaskan beberapa bahan yang akan di gunakan. Setelah anak paham dengan teknik yang dilakukan, guru memberikan waktu

kepada anak untuk berfikir tentang apa yang akan mereka buat. Anak membuat adonan, setelah itu adonan yang sudah siap dibungkus dengan daun pisang. Proses pematangannya dengan cara dikukus.

3) Bermain *Fun Cooking* Membuat Sate Cenil Singkong

Teknik bermain ini tidak memerlukan proses pematangan bahan makanan yang digunakan ada singkong. Guru memberikan contoh adonan dan, menjelaskan beberapa bahan yang akan digunakan. Setelah anak paham dengan teknik yang dilakukan, guru memberikan waktu kepada anak untuk berfikir tentang apa yang akan mereka buat. Anak membuat adonan, setelah itu adonan yang sudah siap ditusuk dengan tusuk sate, kemudian dikukus dan setelah itu ditaburi parutan kelapa muda dan air gula merah. Proses pematangannya dengan cara dikukus.

4) Bermain *fun cooking* membuat lambang sari.

Dimana anak diperkenalkan dengan apa saja yang akan mereka olah diantaranya yaitu, pisang, tepung, daun pisang (untuk membungkus), santan kelapa, dan sedikit garam. Kemudian anak mulai memperhatikan guru yang menjelaskan dan setelah itu anak mempraktekkan langsung cara membuatnya.

5) Bermain *fun cooking* membuat biji salak.

Anak-anak membuat biji salak dengan cara membulat-bulatkan bahan yang sudah disediakan, dengan bahan-bahan digunakan antara lain ubi rayap, sagu, santan, gula merah, dan pewarna makanan.

6) Bermain *fun cooking* membuat onde-onde.

Bahan yang digunakan antara lain ketan, enten-enten kelapa, wijen. Anak-anak membuat adonan dan membentuk onde-onde bulat diisi dengan enten-enten kelapa dan di taburi wijen. Setelah itu proses pematangannya dengan cara di goreng.

7) Bermain *fun cooking* membuat arem-arem.

Dimana anak-anak diperkenalkan dengan bahan yang akan digunakan diantaranya, beras, sayuran, bumbu dapur dan daun pisang. Disini anak diarahkan bagai mana cara membuatnya. Peratama ambil beras yang sudah dikukus dan di letakkan di daun pisang dan di taburin sayuran kemudian digulung.

8) Bermain *fun cooking* membuat donat.

Bahan-bahan yang akan digunakan yaitu, tepung, telur, parnipan, mesis, mentega, dan gula halus. Cara membuatnya ambil adonan di bulat-bulatkan lalu di beri bolongan di tengah. Proses pematangannya di goreng

9) Bermain *fun cooking* membuat bento.

Diaman anak menghias makanan sehari-hari, membentuk nasi diberimata, mulut, dan hidung. Bahan yang digunakan nasi, sayur bayam, sosis, tempe, wortel, tomat, dan mika.

c. Penyelesaian

Pada tahap ini anak dipersilakan untuk menyajikan produk bermain *fun cooking*. Setelah kegiatan selesai anak melakukan *cleaning up* atau

membersihkan ruangan yang digunakan untuk bermain *fun cooking*.

Kemudian guru mempersilakan kepada anak untuk menceritakan proses dan hasil yang telah dilakukan saat bermain *fun cooking*.¹⁹

C. Kerangka Berpikir

Metode fun cooking dapat dijadikan alat alternatif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini pada TK dengan metode fun cookong anak dapat berkerasi makanan yang akan mereka hias dan begitu juga anak dapat mengenal bahan makanan dan alat-alat yang akan di gunakan.

Disini anak berlatih untuk kreatif dalam menghias makanan, dan metode ini sangatlah jarang dilakukan di sekolah-sekolah. Metode fun cooking sangatlah berpengaruh dalam meningkatkan kreativitas. Metode fun cooking ini sangalah mudah dan bisa menumbuhkan rasa ingin tahu anak yang tinggi dan dapat dengan mudah dipahami oleh anak.

Oleh karna itu diperlukan proses perubahan untuk dapat meningkatkan kreativitas bagi anak dan dengan metode funcooking ini dapat menarik perhatian dan konsentrasi anak.

D. Penelitian Yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian yang relevan itu terdiri dari beberapa judul yaitu :

¹⁹ Dina Setyawari, "Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Fun Cooking Di Kelompok B Tk Puspitasari, Pengasih, Kulon Progo". (Progam Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar)

1. Vivin Rahmawati (2015) yang berjudul “ Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Fun Cooking Untuk Anak Usia 3-4 Tahun”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan fun cooking. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi dan dokumentasi. Disini yang membedakan dengan yang peneliti lakukan adalah kemampuan yang dikembangkan. Dalam penelitian Vivin dijelaskan dalam penelitiannya untuk meningkatkan kemampuan motorik halus ana, sedangkan peneli mengembangkan kreativitas anak. Penelitian ini sama-sama menggunakan kegiatan fun cooking.
2. Dina setyawati (2013) “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui *Funcooking* Di Kelompok B Tk Puspasari, Margosari, Pengasih, Kulon Progo”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dengan lembar observasi ceklist. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Penelitian ini sama-sama mengembangkan reativitas anak melalui kegiatan bermain fun cooking, akan tetapi yang membedakan adalah metode penelitiannya. Penelitian Dina menggunakan deskriptif kualitatif, sedangkan peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas. Peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas memang belum pernah diterapkannya kegiatan fun cooking di Tk Bina Bhakti Way Puji.
3. Fakhrunnisa (2017) “Penerapan Fun Cooking Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Kelompok A Di Tk Laatansa Tangerang”. Tujuan

dari penelitian ini yaitu, meningkatkan keterampilan sosial anak dan mengetahui langkah-langkah penerapan fun cooking. Yang membedakan penelitian ini dengan peneliti adalah aspek yang dikembangkan, fakhrunnisa mengembangkan keterampilan sosial dengan fun cooking, sedangkan peneliti meningkatkan kreativitas., dalam penelitian ini sama-sama menerapkan kegiatan fun cooking tersebut.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis Tindakan dalam penelitian ini adalah:
Melalui *Fun Cooking*, apakah dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak di TK Bhina Bakti ?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian tindakan (action research) yang dilakukan guru yang sekaligus sebagai penelitian di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses pembelajarannya di kelasnya.¹

Penelitian tindakan kelas berasal dari bahasa Inggris Classroom Action Research, yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut. Dengan demikian Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu penelitian yang mencermati sebuah kegiatan belajar yang diberikan tindakan, yang secara sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas, yang bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas tersebut.²

Metode penelitian dalam PTK merupakan deskripsi proses tindakan yang akan dikenakan kepada siswa secara detail dan padat. Dengan kata lain, metode penelitian dalam PTK berisi langkah-langkah yang akan ditempuh peneliti dalam menggunakan tindakan kepada siswa.³

¹ Kunandar. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Rajawali, 2013). h. 41

² Paizaluddin, Ermalinda. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung : Alfabeta, 2014), h. 6-7

³ Suyadi. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, (jogjakarta: 2010). h. 94

Penelitian dalam PTK berisi langkah-langkah yang akan ditempuh peneliti dalam menggunakan tindakan kepada siswa.⁴

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Tindakan tersebut dibuat oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.⁵

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru itu sendiri, yang hasilnya bisa dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan sekolah, pengembangan keahlian mengajar dan sebagainya.⁶

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Bhina Bakti Way Puji, desa Way Puji kecamatan Rawajitu Utara Kabupaten Mesuji . untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia dini.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan bulan Agustus sampai dengan September 2018.

3. Siklus PTK

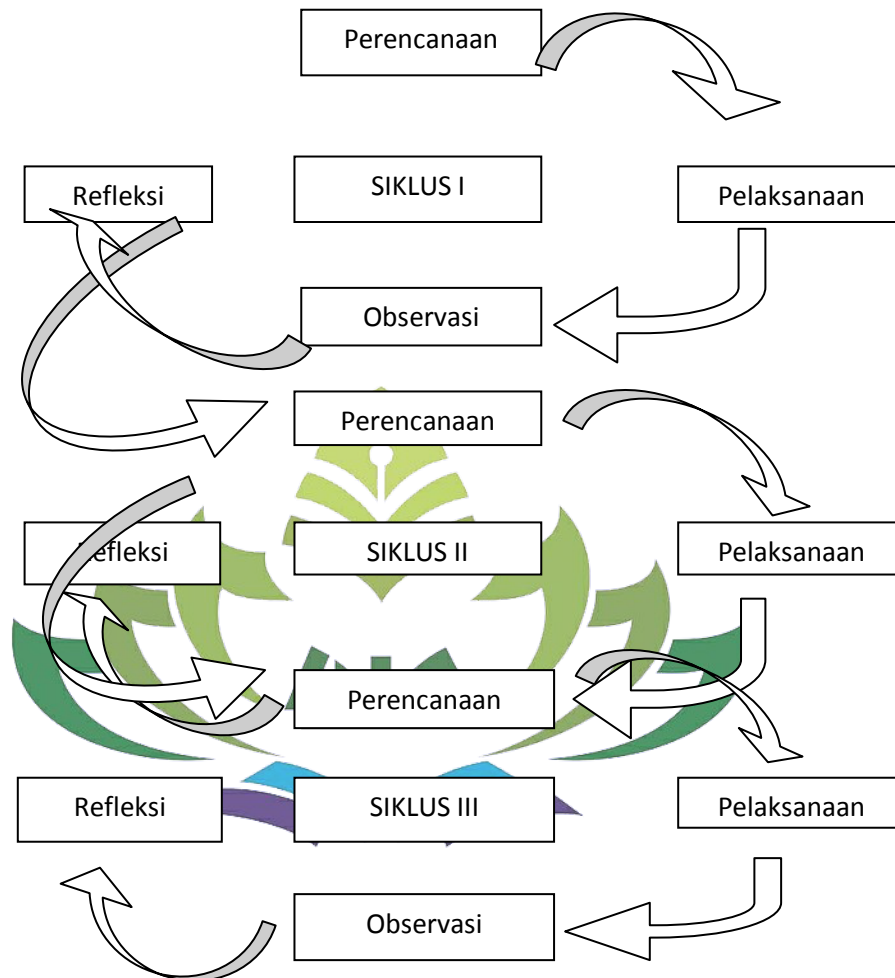
Penelitian ini dilakukan melalui tiga siklus untuk melihat hasil peningkatan kreativitas anak melalui bermain fun cooking.

⁴ Suyadi. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, (jogjakarta:2010).h.94

⁵ Suharsimi Arikunto. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta:Bumi Aksara,2014).h.3

⁶ Suroso. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta:Pararaton,2009).h.29

BAGAN SIKLUS



Bagan 1.1 Siklus Penelitian Tindakan.⁷

⁷ Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2015), h. 42

C. Persiapan PTK

1. Lembar Observasi Peserta Didik

Tabel
Bermain Fun Cooking Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun
Di Kelompk B Tk Bina Bakti Way Puji Kecamatan Rawajitu Utara
Kabupaten Mesuji

Aspek	Indikator	Keterangan			
		BB	MB	BSH	BSB
Perkembangan Kreativitas	1. Senang mencari pengalaman yang baru 2. Selalu ingin tahu 3. Menghasilkan produk baru 4. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat 5. Kemampuan berfikir yang tinggi				

D. Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah anak didik Tk Bhina Bakti tahun ajaran 2018 sebanyak 20 siswa.

E. Sumber Data

Sumber data adalah subjek dari mana asal data penelitian itu diperoleh. Penelitian ini menggunakan kuesioner atau wawancara dalam mengumpulkan data, maka sumber data disebut responden, yaitu orang yang merespon atau menjawab baik tertulis maupun lisan.⁸ Berdasarkan sumbernya data dibagi menjadi :

⁸ Sujarweni, Wiratna. *Metodelogi Penelitian*. (Yogyakarta: Pustaka Baru Pres, 2014). h.73

1. Data Primer

Data Primer adalah data empiric yang diperoleh secara langsung dari responden atau informasi kunci dengan melakukan wawancara langsung untuk mendapatkan data tentang penggunaan metode Fun Cooking di TK Bhina Bakti Way Puji.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui penelusuran dan penelaahan studi-studi dokumen yang terdapat ditempat penelitian dan yang ada hubungan nyadengan masalah yang diteliti data sekunder yang dikumpulkan antara lain meliputi gambaran umum profil sekolah Jumlah siswa dan guru dan sarana prasarana dan hal-hal yang menunjang.

Sedangkan yang menjadi sumber data penelitian ini adalah anak/siswa di TK Bhina Bakti Way Puji, dan yang menjadi informan yang menjadi target pengambilan data antara lain: Kepala Sekolah, Guru Kelas, di TK BhinaBakti Way Puji. Untuk mendapatkan sejumlah informasi data primer yang berkaitan dengan pokok permasalahan utama penelitian hanya dubutuhkan sejumlah informan saja baik informan utama (informan kunci) maupun informan penunjang. Informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi atau penjelasan tentang situasi keadaan atau kondisi latar penelitian.

Dalam penelitian ini penentuan informasi baik informan utama, maupun informan penunjang dilakukan secara “*purposive sampling*” hal itu memungkinkan dilaksanakan karena karakteristik dari responden yang

cenderung homogen, sehingga siapapun yang dipilih menjadi responden akan menghasilkan data yang relatif sama.

Adapun yang menjadi informan kunci yang diajak wawancara secara mendalam dalam penelitian ini adalah guru TK Bhina Bakti Way Puji, atau siapa saja yang dianggap mengetahui dengan lebih baik hal yang berkaitan erat dengan masalah penelitian.

F. Teknik Pengumpulan Data

Ada beberapa teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Metode observasi merupakan salah satu pengumpulan data dimana peneliti melihat mengamati secara visual sehingga validasi data sangat tergantung pada kemampuan observer. Sedangkan menurut Sutrisno Hadi bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses pengamatan dan ingatan.⁹

2. Metode Wawancara

Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal jadi semacam percakapan yang bertujuan untuk memperoleh informasi. Teknik wawancara dalam teknik pengumpulan data dan informasi memudahkan peneliti untuk dapat menggali tidak saja apa yang diketahui dan dialami subjek, tetapi apa

⁹ Basrowi dan Suwadi. *Memahami Penelitian Kualitatif*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2008). h.20

yang tersembunyi jauh didalam diri subjek penelitian. Data yang dikumpulkan melalui wawancara adalah data verbal yang dioeroleh melalui percakapan atau hanay jawaban.¹⁰

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi sebagai metode bantu atau pelengkap untuk memperoleh data sekunder yang berbentuk catatan atau dokumen. Adapun data-data yang peneliti bisa peroleh dengan metode dokumentasi Taman Kanak-Kanak BhinaBakti Way Puji, keadaan geografis, sarana dan prasarana dan sebagainya.

G. Indikator Keberhasilan

Dari kegiatan pembelan yang dilaksanakan dinyatakan berhasil apabila terjadi perubahan yaitu meningkatnya kreativitas anak di Tk Bina Bhakti Way Puji setelah diadakan peneltian tindakan kelas dibandingkan sebelum diadakan penelitian berupa peningkatan kreativitas yang diperoleh anak. untuk menentukan keberhasilan dan keefektifan dalam penelitian ini, maka dirumuskan kedalam indikator kinerja yang digunakan sebagai acuan keberhasilan.

4 kriteria yang mengembangkan dari kriteria penilaian menurut Zainal Aqip :

Kriteria bintang 4, yaitu 76% - 100%

Kriteria bintang 3, yaitu 56% - 75%

¹⁰ Tohirin.*Metodelogi penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*. (Jakarta: Rajawali,2011).h.63

Kriteria bintang 2, yaitu 45% - 55%

Kriteria bintang 1, yaitu 0 – 44% ¹¹

Adapun keberhasilan dalam penelitian dalam penelitian ini adalah kreativitas anak didik mengalami peningkatan lebih dari 80% dari keseluruhan jumlah siswa yaitu dari 20 siswa yang mendapat nilai kriteria bintang 4 sebanyak 16 siswa.

H. Teknis Analisis Data

Model analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah model interaktif yang dimulai dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi". Proses analisis data dilakukan secara terus menerus di dalam proses pengumpulan data selama penelitian berlangsung. Alur analisis ini digambarkan sebagai berikut.

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah kegiatan menyajikan data inti/pokok, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dan tajam mengenai hasil pengamatan, wawancara, serta dokumentasi. Reduksi data dalam penelitian ini dengan cara menyajikan data inti/pokok yang mencakup keseluruhan hasil penelitian, tanpa mengabaikan data pendukung, yaitu mencakup proses pemilihan, pemuatan, penyederhanaan, dan transformasi data kasar yang diperoleh dari catatan lapangan.

¹¹ Zainal Aqip, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*, (Bandung : Yrama Widya, 2009), h.41

Data yang terkumpul demikian banyak dan kompleks, serta masih tercampur aduk, kemudian direduksi. Reduksi data merupakan aktivitas memilih data. Data yang dianggap relevan dan penting yang berkaitan dengan perkembangan kreatifitas anak dalam proses pembelajaran. Data yang tidak terkait dengan permasalahan tidak disajikan dalam bentuk laporan.

2. Penyajian Data

Supaya data yang banyak dan telah direduksi mudah dipahami baik oleh peneliti maupun orang lain, maka data tersebut perlu disajikan. Bentuk penyajiannya adalah teks naratif (pengungkapan secara tertulis). Tujuannya adalah untuk memudahkan dalam mendeskripsikan suatu peristiwa, sehingga dengan demikian, memudahkan untuk mengambil suatu kesimpulan.

Analisis data pada penelitian ini, menggunakan analisis kualitatif, artinya analisis berdasarkan data observasi lapangan dan pandangan secara teoritis untuk mendeskripsikan secara jelas tentang peningkatan perkembangan kreativitas anak dalam proses pembelajaran melalui metode fun cooking.

3. Menarik Kesimpulan/Verifikasi

Data yang sudah dipolakan, kemudian difokuskan dan disusun secara sistematis dalam bentuk naratif. Kemudian melalui induksi, data tersebut disimpulkan sehingga makna data dapat ditemukan dalam bentuk tafsiran dan argumentasi. Kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Kesimpulan yang diambil sekiranya masih terdapat kekurangan, maka akan ditambahkan.

Kriteria Keberhasilan Tindakan adapun kriteria keberhasilan tindakan sebagai berikut :

- a. Untuk memberi makna terhadap proses pembelajaran setelah pelaksanaan tindakan di gunakan kriteria,yaitu membandingkan aktivitas belajar anak pada tindakan /siklus pertama dengan tindakan berikutnya.Apabila keadaan setelah tindakan menunjukkan aktivitas anak lebih baik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dari pada sebelum tindakan, dapat dikatakan bahwa tindakan telah berhasil.
- b. Untuk memberikan makna terhadap keberhasilan pelaksanaan tindakan didasarkan pada peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar anak, yang dapat dilihat dari pencapain nilai tes belajar sesuai dengan materi pelajaran yang di berikan.

Data analisis dengan tahap-tahap sebagai berikut :

- 1) Daftar tabel dari jawaban lembar observasi.
- 2) Menentukan skor jawaban.
- 3) Data analisis kuantitatif

$$\frac{\text{Jumlah anak}}{\text{Jumlah anak keseluruhan}} \times 100$$

- 4) Data ketuntasan peserta didik dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- % : persentase
 n : jumlah skor yang di peroleh oleh data
 N : jumlah skor maksimal

I. Prosedur Penelitian.

Siklus I PTK:

1. Perencanaan adalah persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan PTK, antara lain sebagai berikut:
 - a. Tim peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa.
 - b. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran.
 - c. Membuat media pembelajaran dalam rangka implementasi PTK.
 - d. Uraian alternatif-alternatif solusi yang akan dicoba dalam rangka pemecahan masalah.
 - e. Membuat lembar kerja siswa.
 - f. Membuat instrumen yang digunakan dalam siklus PTK.
 - g. Menyusun alat evaluasi pembelajaran.
2. Pelaksanaan tindakan, yaitu deskripsi tindakan yang akan dilakukan, skenario kerja tindakan perbaikan akan dikerjakan dan prosedur tindakan yang akan diterapkan.
3. Pengamatan atau observasi, yaitu prosedur perekaman data mengenai proses dan produk dari implementasi tindakan yang dirancang.penggunakan instrumen

yang telah disiapkan sebelumnya perlu diungkapkan secara rinci dan lugas termasuk cara perekamannya.

4. Analisis dan Refleksi. Berupa uraian tentang prosedur analisis terhadap hasil pengetahuan dan refleksi berkaitan dengan proses dan dampak tindakan yang dilaksanakan, serta kriteria dan rencana bagitindakan siklus berikutnya.¹²

Siklus 2 PTK :

1. Perencanaan

Tim peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama.

2. Pelaksanaan

Guru melaksanakan pembelajaran berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi pada siklus pertama.

3. Pengamatan

Tim peneliti (guru dan kolaborator) melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran.

4. Refleksi

Tim peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus kedua dan menyusun rencana untuk siklus ketiga.¹³

Siklus 3 PTK :

1. Perencanaan

Tim peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus kedua.

¹² Kunandar. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta:Rajawali,2008).h.129-130

¹³ *Ibid.h.130*

2. Pelaksanaan

Guru melaksanakan pembelajaran berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi pada siklus kedua.

3. Pengamatan

Tim peneliti (guru dan kolaborator) melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran.

4. Refleksi

Tim peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus ketiga dan menganalisis serta membuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran yang telah direncanakan dengan melaksanakan tindakan (treatment) tertentu. Apakah pembelajaran yang telah dikemas dengan tindakan tertentu dapat meningkatkan atau memperbaiki masalah yang diteliti dalam PTK tersebut.¹⁴

¹⁴ *Ibid.h.130-131*

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya Tk Bina Bhakti Way Puji

Tk Bina Bhakti Way Puji berdiri pada tahun 2002 tepatnya pada tanggal 14 Mei, secara kelembagaan Tk Bina Bhakti Way Puji merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar, yaitu anak usia 0-6 tahun yang bernaung dibawah Departemen Pendidikan Nasional yang telah memiliki izin oprasional.

Tk Bina Bhakti Way Puji dikelola oleh ketua yayasan Ibu Kisniati, S.Pd, kepala Tk Ibu Novita Dewi, dan dibantu dua orang pengajar kerja Ibu Rina dan Ibu Ririn, dengan jumlah murid yang selalu mengalami peningkatan.

2. Letak Geografis Tk Bina Bhakti Way Puji

Tk Bina Bhakti Way Puji memiliki luas bangunan 7X16M yang terletak di Desa Way Puji Tr 35 jalan Irian B Kecamatan Rawajitu Utara Kabupaten Mesuji. Adapun pola bangunan Tk Bina Bhakti Way Puji adalah sebagai berikut :

- a. Terdiri dari dua ruangan kelas dan satu kantor.
- b. Bangunannya menghadap sekolah dasar way puji
- c. Belakang bangunan yaitu jalan pintas

3. Visi, Misi, Tujuan dan filosofi Sekolah Tk Bina Bhakti Way Puji

Setiap sekolah tentunya memiliki visi dan misi yang berbeda-beda guna untuk pembeda anatara sekolah satu dan lainnya akan tetapi memiliki tujuan yang sama.

Adapun visi dan misi Tk Bina Bhakti Way Puji di antaranya :

a. Visi

Terbentuknya generasi muda yang berimtaq, cerdas, beremosi matang, berkemampuan sosial tinggi, berdasarkan akal budaya nasional, dan mampu bersaing sacera global.

b. Misi

- 1) Menyediakan lingkungan belajar yang kondusif untuk menjamin terlaksananya proses pembelajaran yang tepat bagi anak-anak usia dini dari semua kalangan agar agar dapat berkembang secara optimal, sesuai dengan potensi yang dimiliki.
- 2) Mengajarkan ketrampilan hidup menuju kemandirian dan keutuhan sebagai manusia Indonesia yang bermoral dan mencintai bangsanya.
- 3) Memanfaatkan kemajuan teknologi dibidang informasi dan komunikasi secara tepat guna aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan demi menumbuhkan kopetensi bersaing secara global.
- 4) Menjadikan alam sebagai ruang kelas sehingga peserta didik diajak untuk mempelajari kurikulum nasional dengan memanfaatkan lingkungan sekitar, baik fisik maupun sosial sebagai salah satu bahan rujukan.

c. Tujuan

- 1) Setiap anak cerdas, unik dan tidak dapat diperbandingkan.
- 2) Setiap anak dilahirkan dalam kebebasan.
- 3) Setiap anak memiliki hak yang sama dan sederajat tanpa adanya perbedaan jender, suku, bahasa, ras, status sosial dan ekonomi.
- 4) Setiap anak berhak untuk merasa aman dan mendapatkan perlindungan.
- 5) Setiap anak berhak untuk belajar dan menempuh pendidikan.
- 6) Setiap anak berhak untuk memperoleh pendidikan yang memberikan tekanan pada pemahaman, pengertian, toleransi dan persahabatan.
- 7) Setiap anak berhak untuk dilatih berfikir bagi diri mereka sendiri dan memahami apa yang terjadi di sekeliling mereka.
- 8) Setiap anak berhak untuk merasa bahagia dan memperoleh bekal, agar dapat hidup bersama orang lain maupun lingkungan sekitarnya dalam singkatnya masa kanak-kanak yang berharga.
- 9) Setiap anak berhak untuk memperoleh pendidikan dan pelatihan melalui berbagai macam permainan, tanpa paksaan maupun hukuman.
- 10) Setiap anak berhak untuk memperoleh bimbingan yang didasari oleh cinta tanpa syarat pada setiap tahap perkembangan yang harus dilalui.

d. Filosofi Sekolah

- 1) Anak adalah amanah dan karunia Tuhan yang maha Esa, yang dalam dirinya melekat harkat dan martabat sebagai manusia seutuhnya.

- 2) Anak adalah tunas, potensi, dan generasi muda penerus cita cita perjuangan bangsa, memiliki peran strategis dan mempunyai ciri dan sifat yang khusus yang menjamin kelangsungan eksistensi bangsa dan negara pada masa depan, setiap anak kelak mampu memikul tanggung jawab bangsa.
- 3) Anak perlu mendapatkan kesempatan yang seluas-luasnya untuk tumbuh dan berkembang secara optimal, baik fisik, mental, maoun sosial dan ahlak.

4. Struktur Organisasi Tk Bina Bhakti Way Puji

Struktur organisasi dalam suatu sekolah merupakan suatu yang sangat penting dan diperlukan. Dengan adanya struktur organisasi akan mempermudah dalam mengatur jalanya suatu lembaga sehingga program yang telah disusun dapat terlealisasi dengan baik, tepat, rapih dan agar sekolah tersebut dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Suatu organisasi dikatakan baik dan berhasil apabila unsur yang disertai tugas dan tanggung jawab melaksanakanya dengan baik dan rapih tanpa adanya tekanan dari beberapa pihak baik guru maupun karyawan mempunyai tanggung jawab terhadap pimpinannya. Akan tetapi secara kedinasan mempunyai tanggung jawab terhadap atasan. Untuk lebih jelasnya berikut adalah struktur organisasi Tk Bina Bhakti Way Puji.

Tabel 3
Struktur Organisasi
TK BINA BHAKTI WAY PUJI



5. Keadaan Guru Tk Bina Bhakti Way Puji

Tk Bina Bhakti Way Puji sebagai lembaga pendidikan formal selalu mengutamakan pelayanan pendidikan bagi seluruh peserta didiknya. Berbagai upaya dilakukan untuk mengembangkan kualitas pendidikan di Tk Bina Bhakti Way Puji, salah satu upaya yang dilakukan adalah mengembangkan kualitas dari para tenaga pengajar oleh sebab itu sekarang ini ada 2 orang guru yang sedang proses melanjutkan pendidikan S1 untuk menunjang kualitas dalam mengajar di Tk Bina Bhakti Way Puji.

Tabel 4
Data Guru Tk Bina Bhakti Way Puji
Tahun Ajaran.2018 / 2019

No	Nama	L/P	Tempat Tanggal Lahir	Pendidikan Terakhir	Jabatan
1.	Novita Dewi	P	Way Puji, 13-03-1992	D2	Kepala Sekolah
2.	Rina Wati	P	Panggung Jaya, 09-10-1991	SMK	Guru kelas B
3.	Ririn Andriyani	P	Way Puji, 03-07-1996	SMA	Guru kelas A

6. Keadaan Peserta Didik Tk Bina Bhakti Way Puji

Pada tahun pertama didirikanya Tk Bina Bhakti Way Puji memiliki 20 murid dengan jumlah guru 2 orang guru, dengan sering bertambahnya murid di tahun ajaran kedua maka kepalayan sekola Tk Bina Bhakti Way Puji menambah 1 tenaga pengajar untuk memenuhi kebutuhan pendidikan bagi anak. Dengan berbagai upaya Tk Bina Bhakti Way Puji berusaha mengembangkan kualitas dan mutu pendidikan diantranya dengan penyediaan sarana dan prasarana yang lengkap untuk menunjang proses pembelajaran yang maksimal.

7. Sarana Dan Prasarana Tk Bina Bhakti Way Puji

Sarana dan prasarana merupakan salah satu pendorong guna tercapainya suatu keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran pendidikan di sekolah . sarana dan prasarana adalah salah satu faktor pendukung penentu proses keberhasilan pembelajaran. Selain itu juga memiliki berbagai macam alat permainan dan sumber belajar akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran karena dalam perkembangan anak usia dini alat permaian

atau alat praga sangat berpengaruh dalam proses pemahaman materi dan sebagai perangsang enam aspek perkembangan anak usia dini.

Secara rinci alat permainan dan sumber belajar di Tk Bina Bhakti Way Puji dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 5
Sarana dan Prasarana Tk Bina Bhakti Way Puji

No	Nama ruangan	Keterangan
1.	Ruang Kepala Sekolah	1
2.	Ruang kelas	2
3.	Wc	2
4.	Area bermain outdoor	1

8. Data Jumlah Peserta Didik Tk Bina Bhakti Way Puji

Tabel 6
Data Jumlah Peserta Didik TK Bina Bhakti Way Puji
Tahun Ajaran 2018/2019

No	Kelas	Usia	Jumlah Peserta Didik		Jumlah
			Lk	Pr	
1	A	4-5 Tahun	9	11	20
2	B	5-6 Tahun	11	7	18

Sumber : Dokumentasi TK Bina Bhakti Way Puji

Berdasarkan tabel 5 di atas dapat dipahami bahwa jumlah keseluruhan peserta didik adalah 38 anak dan peserta didik tersebut aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan program pembelajaran di TK Bina Bhakti Way Puji.

B. Analisis Data Pengamatan Meningkatkan Kreativitas Melalui Bermain Fun Cooking

Berdasarkan hasil analisis data, pelaksanaan penelitian melakukan 3 siklus dan setiap siklusnya yaitu 3 kali pertemuan, terdiri dari empat tahapan : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I peneliti menerapkan dasar dari bermain fun cooking dalam meningkatkan kreativitas anak. Pada siklus II peneliti memfokuskan bermain fun cooking dalam meningkatkan kreativitas anak. Sedangkan pada siklus III peneliti lebih memfokuskan bermain fun cooking dalam meningkatkan kreativitas anak. Adapun makanan yang akan di gunakan untuk kegiatan bermain fun cooking seperti : klepon, lambang sari, sate cenil, lemet, biji salak, onde-onde, arem-arem, donat, bento.

1. Siklus 1 pertemuan ke-1

a. Perencanaan

Persiapan tindakan yang pertama adalah perencanaan. Berdasarkan hasil pengamatan awal, penelitian telah menyiapkan dan menyusun beberapa kebutuhan dan dibantu oleh Ibu Rina selaku guru di kelas A. Adapun beberapa kebutuhan yang akan di gunakan antara lain :

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- 2) Menyiapkan bahan-bahan yang akan di gunakan yang sesuai RPPH.
- 3) Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik.
- 4) Membuat bahan adonan makanan yang akan di kelolah saat pembelajaran.

b. Pelaksanaan kegiatan

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Jum'at, 03 Agustus 2018. Mulai pada pukul Pukul 07.30-100 WIB, dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 anak. Pelaksanaan tindakan siklus 1 ini berlangsung 3 kali pertemuan, hal sesuai dengan rencangan penelitian. Pada pertemuan ini diawali dengan pembukaan, kegiatan inti, dan penutup. Berikut adalah uraiannya :

1) Kegiatan awal

- a) Peneliti memberikan dan mengucapkan salam pembukaan
- b) Dilanjutkan membaca doa sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- c) Peneliti mengajak anak-anak bercakap-cakap tentang kue klepon.

2) Kegiatan Inti.

Kegiatan inti di mulai dari pukul 08.00-10.00 WIB. Komponen dalam kegiatan inti ini adalah :

- a) Peneliti terlebih dahulu menceritakan tentang kue klepon.
- b) Peneliti membuka pelajaran dengan terlebih dahulu membacakan bahan-bahan yang akan di gunakan untuk membuat kue klepon.
- c) Peneliti membimbing peserta didik menyebutkan bahan-bahan yang akan di gunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- d) Peneliti menjelaskan cara membuat kue klepon.
- e) Kegiatan selanjutnya anak membuat kue klepon.

3) Kegiatan penutup

Selanjutnya setelah anak menyelesaikan tugas yang di berikan peneliti mengukas kembali bpembelajaran hari ini dan menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan di lakukan esok hari. Setelah itu berdo'a setelah melaksanakan kegiatan dan pulang.

c. Pengamatan atau Observasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi perkembangan kreativitas anak. Disamping observasi perkembangan kreativitas anak, peneliti juga menggunakan lembar observasi keterlibatan anak. Dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan kepada peserta didik untuk mengetahui hambatan yang dialami peserta didik. Selama proses pembelajaran berlangsung dan mengetahui kemampuan anak dalam meningkatkan kreativitas melalui bermain fun cooking.

Dari hasil pengamatan pada siklus 1 ini, peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus ini peserta didik belum berkembang dengan baik secara keseluruhan. Hal ini terlihat ketika peneliti mengajak anak untuk bermain fun cooking dengan bermacam makanan yang dibuat pada siklus 1 pertemuan hari pertaman. Sebagian dari mereka masih bingung dengan nama bahan-bahan yang di gunakan, namun mereka antusias dan tertarik dengan bermain fun cooking. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut :

**Hasil Perkembangan Kreativitas Peserta Didik
Di Tk Bina Bhakti Way Puji
Pada siklus I Hari Pertama**

No	Nama	Indikator pencapaian					Keterangan			
		1	2	3	4	5	BB	MB	BSH	BSB
1	Alatif	MB	MB	MB	MB	MB	✓			
2	Alfin	BSB	MB	BSB	MB	MB	✓			
3	Adhimas	MB	MB	BB	BSH	BB	✓			
4	Amin	BB	BB	MB	MB	BSH	✓			
5	Arjuna	BSB	BSB	MB	BB	BB		✓		
6	Budiman	BB	BB	MB	MB	MB	✓			
7	Farel	BSH	MB	BSH	MB	MB		✓		
8	Izam	BB	BB	MB	BB	BB	✓			
9	Juwita	MB	BSH	MB	MB	BSH		✓		
10	Layla	BB	BB	BB	MB	MB	✓			
11	Micela	BB	BB	BB	MB	BSH	✓			
12	Rafci	MB	BB	BB	MB	MB	✓			
13	Rani	MB	BB	BB	MB	MB	✓			
14	Rhenata	BB	MB	BSH	BB	BB	✓			
15	Reva	BSH	MB	MB	MB	MB	✓			
16	Salsa	BB	BB	MB	BSH	MB	✓			
17	Salsabila	BB	MB	MB	MB	BB	✓			
18	Sheril	BSH	BSH	MB	BB	BB	✓			
19	Ulva	BB	MB	BSH	BB	MB	✓			
20	Verlita	BB	MB	MB	MB	BB	✓			

Jumlah anak X 100

Jumlah anak keseluruhan

Setelah diadakan pengamatan dari 20 anak diketahui perkembangan kreativitas anak dapat dinyatakan bahwa anak yang menunjukan hasil yang belum berkembang (BB) hanya 17 anak (85%), dan mulai berkembang (MB) 3 anak (15%).

Keterangan item (Indikator) :

1) Senang mencari pengalaman yang baru.

- 2) Selalu ingin tahu.
- 3) Menghasilkan produk baru.
- 4) Mempunyai kepercayaan diri yang kuat.
- 5) Kemampuan berfiksi yang tinggi.

Skor penilaian :

BB : Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan indikator dengan baik skor 50-59

MB : Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skor 60-69

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan berbagai tanda-tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten dengan skor 70-79

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya dengan skor 80-100.¹

¹ Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Pedoman Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini. (Jakarta : Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), h.5

d. Refleksi

Hasil refleksi terhadap siklus I dapat dirinci sebagai berikut:

- 1) Perkembangan kreativitas anak dalam mengenal nama makanan dan bahan-bahannya.
- 2) Minat dan motivasi anak mengikuti kegiatan pembelajaran mulai terlihat namun masih belum maksimal, hal ini terlihat masih ada peserta didik bermain dan tidak fokus pada materi yang diberikan.

Berdasarkan hasil refleksi dari pertemuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dapat beberapa permasalahan yang muncul pada pelaksanaan siklus I. Untuk itu, pada pelaksanaan siklus II perlu adanya perbaikan pada desain pembelajaran.

Adapun rencana revisi tersebut adalah:

- 1) Pengelolaan waktu yang seefektif mungkin dalam melakukan kegiatan bercakap-cakap memudahkan anak-anak dalam mengikuti kegiatan.
- 2) Mulai terlihat dapat menjawab pertanyaan nama bahan makanan yang dibuat dan nama makanan yang dibuat.
- 3) Keberanian dan minat anak dalam mengungkapkan pendapat sudah terlihat meningkat, tetapi masih ada beberapa anak yang belum dapat mengemukakan pendapat, belum ikut berpartisipasi dalam percakapan.

2. Siklus 1 pertemuan ke-2

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan kedua ini berlangsung pada hari Jum'at, 10 Agustus 2018. Adapun pelaksanaan tindakan antara lain :

a. Kegiatan awal

- 1) Peneliti mengucapkan salam.
- 2) Dilanjutkan dengan membaca doa sebelum sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- 3) Menyanyikan beberapa lagu untuk memberikan semangat pagi pada anak-anak .
- 4) Peneliti menanyakan apakah mereka pernah membuat kue lambang sari

b. Kegiatan inti

- 1) Anak menyebutkan bahan apa saja yang akan digunakan.
- 2) Peneliti memperlihatkan bahan-bahannya dan memberikan contoh cara membuatnya
- 3) Kegiatan selanjutnya dilakukan dengan anak membuat kue lambang sari

c. Kegiatan Penutup

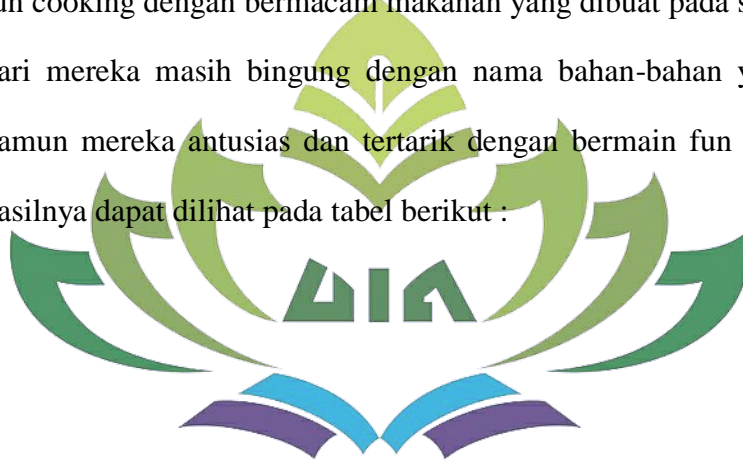
- 1) Guru menanyakan perasaan pada hari ini
- 2) Guru mengulang pembelajaran yang dilakukan hari ini
- 3) Menjelaskan pembelajaran keesokan harinya
- 4) Mengajak anak untuk berdo'a setelah melaksanakan kegiatan dilanjutkan dengan pulang.

d. Pengamatan atau Observasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi perkembangan kreativitas anak. Disamping observasi perkembangan kreativitas anak, peneliti juga menggunakan lembar observasi keterlibatan anak. Dalam kegiatan

pembelajaran yang digunakan kepada peserta didik untuk mengetahui hambatan yang dialami peserta didik. Selama proses pembelajaran berlangsung dan mengetahui kemampuan anak dalam meningkatkan kreativitas melalui bermain fun cooking.

Dari hasil pengamatan pada siklus 1 ini, peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus ini peserta didik belum berkembang dengan baik secara keseluruhan. Hal ini terlihat ketika peneliti mengajak anak untuk bermain fun cooking dengan bermacam makanan yang dibuat pada siklus 1. Sebagian dari mereka masih bingung dengan nama bahan-bahan yang di gunakan, namun mereka antusias dan tertarik dengan bermain fun cooking. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut :



**Hasil Perkembangan Kreativitas Peserta Didik
Di Tk Bina Bhakti Way Puji
Pada siklus I Hari Kedua**

No	Nama	Indikator pencapaian					Keterangan			
		1	2	3	4	5	BB	MB	BSH	BSB
1	Alatif	MB	MB	MB	MB	MB	✓			
2	Alfin	BSB	MB	BSB	MB	MB	✓			
3	Adhimas	MB	MB	BB	BSH	BB	✓			
4	Amin	BB	BB	MB	MB	BSH	✓			
5	Arjuna	BSB	BSB	MB	BB	BB		✓		
6	Budiman	BB	BB	MB	MB	MB	✓			
7	Farel	BSH	MB	BSH	MB	MB		✓		
8	Izam	BB	BB	MB	BB	BB	✓			
9	Juwita	MB	BSH	MB	MB	BSH		✓		
10	Layla	BB	BB	BB	MB	MB	✓			
11	Micela	MB	MB	BSH	MB	BSH		✓		
12	Rafci	MB	BB	BB	MB	MB	✓			
13	Rani	MB	BB	BB	MB	MB	✓			
14	Rhenata	BB	MB	BSH	BB	BB	✓			
15	Reva	BSH	MB	MB	MB	MB	✓			
16	Salsa	BB	BB	MB	BSH	MB	✓			
17	Salsabila	BB	MB	MB	MB	BB	✓			
18	Sheril	BSH	BSH	MB	BB	BB	✓			
19	Ulva	BB	MB	BSH	BB	MB	✓			
20	Verlita	BB	MB	MB	MB	BB	✓			

Jumlah anak X 100

Jumlah anak keseluruhan

Setelah diadakan pengamatan dari 20 anak diketahui perkembangan kreativitas anak dapat dinyatakan bahwa anak yang menunjukan hasil yang belum berkembang (BB) hanya 16 anak (80%), dan mulai berkembang (MB) 4 anak (20%).

Keterangan item (Indikator) :

1) Senang mencari pengalaman yang baru.

- 2) Selalu ingin tahu.
- 3) Menghasilkan produk baru.
- 4) Mempunyai kepercayaan diri yang kuat.
- 5) Kemampuan berfiksi yang tinggi.

Skor penilaian :

BB : Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan indikator dengan baik skor 50-59

MB : Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skor 60-69

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan berbagai tanda-tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten dengan skor 70-79

BB : Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya dengan skor 80-100.²

² Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Pedoman Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini. (Jakarta : Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), h

e. Refleksi

Hasil refleksi terhadap siklus I dapat dirinci sebagai berikut:

- 1) Perkembangan kreativitas anak dalam mengenal nama makanan dan bahan-bahannya.
- 2) Minat dan motivasi anak mengikuti kegiatan pembelajaran mulai terlihat namun masih belum maksimal, hal ini terlihat masih ada peserta didik bermain dan tidak fokus pada materi yang diberikan.

Berdasarkan hasil refleksi dari pertemuan ke-1 sampai pertemuan ke-3 tersebut, dapat disimpulkan bahwa dapat beberapa permasalahan yang muncul pada pelaksanaan siklus I. Untuk itu, pada pelaksanaan siklus II perlu adanya perbaikan pada desain pembelajaran.

Adapun rencana revisi tersebut adalah:

- 1) Pengelolaan waktu yang seefektif mungkin dalam melakukan kegiatan bercakap-cakap memudahkan anak-anak dalam mengikuti kegiatan.
- 2) Mulai terlihat dapat menjawab pertanyaan nama bahan makanan yang dibuat dan nama makanan yang dibuat.
- 3) Keberanian dan minat anak dalam mengungkapkan pendapat sudah terlihat meningkat, tetapi masih ada beberapa anak yang belum dapat mengemukakan pendapat, belum ikut berpartisipasi dalam percakapan.

3. Siklus 1 pertemuan ke-3

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan kedua ini berlangsung pada hari Rabu, 15 Agustus 2018. Adapun pelaksanaan tindakan antara lain :

a. Kegiatan awal

- 1) Peneliti mengucapkan salam.
- 2) Dilanjutkan dengan membaca doa sebelum sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- 3) Menyanyikan beberapa lagu untuk memberikan semangat pagi pada anak-anak .
- 4) Peneliti menanyakan apakah mereka pernah membuat kue sate cenil

b. Kegiatan inti

- 1) Anak menyebutkan bahan apa saja yang akan digunakan.
- 2) Peneliti memperlihatkan bahan-bahannya dan memberikan contoh cara membuatnya
- 3) Kegiatan selanjutnya dilakukan dengan anak membuat kue sate cenil.

c. Kegiatan Penutup

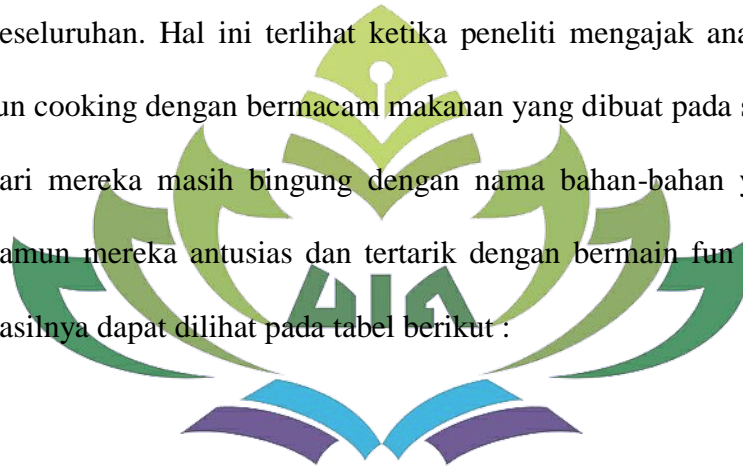
- 1) Guru menanyakan perasaan pada hari ini
- 2) Guru mengulang pembelajaran yang dilakukan hari ini
- 3) Menjelaskan pembelajaran keesokan harinya
- 4) Mengajak anak untuk berdo'a setelah melaksanakan kegiatan dilanjutkan dengan pulang.

d. Pengamatan atau Observasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi perkembangan kreativitas anak. Disamping observasi perkembangan kreativitas anak, peneliti juga

menggunakan lembar observasi keterlibatan anak. Dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan kepada peserta didik untuk mengetahui hambatan yang dialami peserta didik. Selama proses pembelajaran berlangsung dan mengetahui kemampuan anak dalam meningkatkan kreativitas melalui bermain fun cooking.

Dari hasil pengamatan pada siklus 1 ini, peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus ini peserta didik belum berkembang dengan baik secara keseluruhan. Hal ini terlihat ketika peneliti mengajak anak untuk bermain fun cooking dengan bermacam makanan yang dibuat pada siklus 1. Sebagian dari mereka masih bingung dengan nama bahan-bahan yang di gunakan, namun mereka antusias dan tertarik dengan bermain fun cooking. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut :



Tabel 7
Hasil Perkembangan Kreativitas Peserta Didik
Di Tk Bina Bhakti Way Puji
Pada siklus I

No	Nama	Indikator pencapaian					Keterangan			
		1	2	3	4	5	BB	MB	BSH	BSB
1	Alatif	MB	MB	MB	MB	MB	✓			
2	Alfin	BSB	MB	BSB	MB	MB	✓			
3	Adhimas	MB	MB	BB	BSH	BB	✓			
4	Amin	BSH	MB	BSH	MB	BSH		✓		
5	Arjuna	BSB	BSB	MB	BB	BB		✓		
6	Budiman	BB	BB	MB	MB	MB	✓			
7	Farel	BSH	MB	BSH	MB	MB		✓		
8	Izam	BB	BB	MB	BB	BB	✓			
9	Juwita	MB	BSH	MB	MB	BSH		✓		
10	Layla	BB	BB	BB	MB	MB	✓			
11	Micela	MB	BSH	BSH	MB	BSH		✓		
12	Rafci	MB	BB	BB	MB	MB	✓			
13	Rani	MB	BB	BB	MB	MB	✓			
14	Rhenata	BB	MB	BSH	BB	BB	✓			
15	Reva	BSH	MB	MB	MB	MB	✓			
16	Salsa	BB	BB	MB	BSH	MB	✓			
17	Salsabila	BB	MB	MB	MB	BB	✓			
18	Sheril	BSH	BSH	MB	BB	BB	✓			
19	Ulva	BB	MB	BSH	BB	MB	✓			
20	Verlita	BB	MB	MB	MB	BB	✓			

Jumlah anak X 100

Jumlah anak keseluruhan

Setelah diadakan pengamatan dari 20 anak diketahui perkembangan kreativitas anak dapat dinyatakan bahwa anak yang menunjukkan hasil yang belum berkembang (BB) hanya 15 anak (75%), dan mulai berkembang (MB) 5 anak (25%).

Keterangan item (Indikator) :

1) Senang mencari pengalaman yang baru.

- 2) Selalu ingin tahu.
- 3) Menghasilkan produk baru.
- 4) Mempunyai kepercayaan diri yang kuat.
- 5) Kemampuan berfiki yang tinggi.

Skor penilaian :

BB : Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal prilaku yang dinyatakan indikator dengan baik skor 50-59

MB : Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skor 60-69

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan berbagai tanda-tanda prilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten dengan skor 70-79

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan prilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya dengan skor 80-100.³

³ Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Pedoman Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini. (Jakarta : Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), h.5

e. Refleksi

Hasil refleksi terhadap siklus I dapat dirinci sebagai berikut:

- 1) Perkembangan kreativitas anak dalam mengenal nama makanan dan bahan-bahannya.
- 2) Minat dan motivasi anak mengikuti kegiatan pembelajaran mulai terlihat namun masih belum maksimal, hal ini terlihat masih ada peserta didik bermain dan tidak fokus pada materi yang diberikan.

Berdasarkan hasil refleksi dari pertemuan ke-1 sampai pertemuan ke-3 tersebut, dapat disimpulkan bahwa dapat beberapa permasalahan yang muncul pada pelaksanaan siklus I. Untuk itu, pada pelaksanaan siklus II perlu adanya perbaikan pada desain pembelajaran.

Adapun rencana revisi tersebut adalah:

- 1) Pengelolaan waktu yang seefektif mungkin dalam melakukan kegiatan bercakap-cakap memudahkan anak-anak dalam mengikuti kegiatan.
- 2) Mulai terlihat dapat menjawab pertanyaan nama bahan makanan yang dibuat dan nama makanan yang dibuat.
- 3) Keberanian dan minat anak dalam mengungkapkan pendapat sudah terlihat meningkat, tetapi masih ada beberapa anak yang belum dapat mengemukakan pendapat, belum ikut berpartisipasi dalam percakapan.

4. Siklus II Pertemuan ke-1

Setelah dilakukan pada siklus 1 ternyata hasilnya masih menunjukkan banyak anak yang belum mampu mencapai standar penilaian berkembang

sangat baik, hal tersebut membuat penelitian berusaha melakukan perbaikan memulai kegiatan pada siklus II. Adapun kegiatan pada siklus II adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan

Berdasarkan refleksi dan evaluasi pada siklus 1, peneliti menyusun rencana pembelajaran .

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan kegiatan bermain fun cooking . kegiatan pembelajaran ini melalui tahap-tahap kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.
- 2) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam bermain fun cooking.
- 3) Menyusun alat evaluasi.

b. Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Jum'at, 24 Agustus 2018. Mulai pada pukul Pukul 07.30-100 WIB, dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 anak. Pelaksanaan tindakan siklus 2 ini berlangsung 3 kali pertemuan, hal sesuai dengan rencangan penelitian. Pada pertemuan ini diawali dengan pembukaan, kegiatan inti, dan penutup. Berikut adalah uraiannya :

1) Kegiatan awal

- a) Peneliti memberikan dan mengucapkan salam pembukaan
- b) Dilanjutkan membaca doa sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran.

- c) Peneliti mengajak anak-anak bercakap-cakap tentang kue apa saja yang sudah mereka buat, dan kue lemet yang akan mereka buat hari ini.

2) Kegiatan Inti.

Kegiatan inti di mulai dari pukul 08.00-10.00 WIB. Komponen dalam kegiatan inti ini adalah :

- a) Peneliti terlebih dahulu menanyakan kepada kue apa saja yang sudah pernah mereka buat sebelumnya dan mengajak anak mengamati alat dan bahan .
- b) Peneliti membuka pelajaran dengan terlebih dahulu membacakan bahan-bahan yang akan di gunakan untuk membuat kue lemet.
- c) Peneliti membimbing peserta didik menyebutkan bahan-bahan yang akan di gunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- d) Peneliti menjelaskan cara membuat membungkus kue lemet.
- e) Kegiatan selanjutnya anak membuat kue lemet.

3) Kegiatan penutup

Selanjutnya setelah anak menyelesaikan tugas yang di berikan peneliti megulas kembali pembelajaran hari ini dan menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan di lakukan esok hari. Setelah itu berdo'a setelah melaksanakan kegiatan dan pulang.

c. Pengamatan atau Observasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi perkembangan kreativitas anak. Disamping observasi perkembangan kreativitas anak, peneliti juga menggunakan lembar observasi keterlibatan anak. Dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan kepada peserta didik untuk mengetahui hambatan yang dialami peserta didik. Selama proses pembelajaran berlangsung dan mengetahui kemampuan anak dalam meningkatkan kreativitas melalui bermain fun cooking.

Dari hasil pengamatan pada siklus II ini, peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus ini peserta didik belum berkembang dengan baik secara keseluruhan. Hal ini terlihat ketika peneliti mengajak anak untuk bermain fun cooking dengan bermacam makanan yang dibuat pada siklus II. Sebagian dari mereka masih bingung dengan nama bahan-bahan yang digunakan, namun mereka antusias dan tertarik dengan bermain fun cooking. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut :

**Hasil Perkembangan Kreativitas Peserta Didik
Di Tk Bina Bhakti Way Puji
Pada siklus II**

No	Nama	Indikator pencapaian					Keterangan			
		1	2	3	4	5	BB	MB	BSH	BSB
1	Alatif	MB	MB	MB	MB	MB	✓			
2	Alfin	BSB	MB	BSB	MB	MB	✓			
3	Adhimas	MB	MB	BB	BSH	BB	✓			
4	Amin	BSH	MB	BSH	MB	BSH		✓		
5	Arjuna	BSB	BSB	MB	BB	BB		✓		
6	Budiman	BB	BB	MB	MB	MB	✓			
7	Farel	BSH	MB	BSH	MB	MB		✓		
8	Izam	BB	BB	MB	BB	BB	✓			
9	Juwita	MB	BSH	MB	MB	BSH		✓		
10	Layla	BB	BB	BB	MB	MB	✓			
11	Micela	MB	BSH	BSH	MB	BSH		✓		
12	Rafci	MB	BB	BB	MB	MB	✓			
13	Rani	MB	BB	BB	MB	MB	✓			
14	Rhenata	BB	MB	BSH	BB	BB	✓			
15	Reva	BSH	MB	MB	MB	MB	✓			
16	Salsa	BB	BB	MB	BSH	MB	✓			
17	Salsabila	BB	MB	MB	MB	BB	✓			
18	Sheril	BSH	BSH	MB	BB	BB	✓			
19	Ulva	BB	MB	BSH	BB	MB	✓			
20	Verlita	BB	MB	MB	MB	BB	✓			

Jumlah anak X 100

Jumlah anak keseluruhan

Setelah diadakan pengamatan dari 20 anak diketahui perkembangan kreativitas anak dapat dinyatakan bahwa anak yang menunjukan hasil yang belum berkembang (BB) hanya 15 anak (75%), dan mulai berkembang (MB) 5 anak (25%).

Keterangan item (Indikator) :

1) Senang mencari pengalaman yang baru.

- 2) Selalu ingin tahu.
- 3) Menghasilkan produk baru.
- 4) Mempunyai kepercayaan diri yang kuat.
- 5) Kemampuan berfiki yang tinggi.

Skor penilaian :

BB : Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal prilaku yang dinyatakan indikator dengan baik skor 50-59

MB : Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skor 60-69

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan berbagai tanda-tanda prilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten dengan skor 70-79

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan prilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya dengan skor 80-100.⁴

⁴ Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Pedoman Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini. (Jakarta : Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), h.5

d. Refleksi

Hasil refleksi terhadap siklus II dapat dirinci sebagai berikut:

- 1) Perkembangan kreativitas anak dalam mengenal nama makanan dan bahan-bahannya.
- 2) Minat dan motivasi anak mengikuti kegiatan pembelajaran mulai terlihat namun masih belum maksimal, hal ini terlihat masih ada peserta didik bermain dan tidak fokus pada materi yang diberikan.

Berdasarkan hasil refleksi dari pertemuan ke-1 sampai pertemuan ke-3 tersebut, dapat disimpulkan bahwa dapat beberapa permasalahan yang muncul pada pelaksanaan siklus I. Untuk itu, pada pelaksanaan siklus II perlu adanya perbaikan pada desain pembelajaran.

Adapun rencana revisi tersebut adalah:

- 1) Pengelolaan waktu yang seefektif mungkin dalam melakukan kegiatan bercakap-cakap memudahkan anak-anak dalam mengikuti kegiatan.
- 2) Mulai terlihat dapat menjawab pertanyaan nama bahan makanan yang dibuat dan nama makanan yang dibuat.
- 3) Keberanian dan minat anak dalam mengungkapkan pendapat sudah terlihat meningkat, tetapi masih ada beberapa anak yang belum dapat mengemukakan pendapat, belum ikut berpartisipasi dalam percakapan.

5. Siklus II Pertemuan ke-2

Setelah dilakukan pada siklus 1 ternyata hasilnya masih menunjukkan banyak anak yang belum mampu mencapai standar penilaian berkembang sangat baik, hal tersebut membuat penelitian berusaha melakukan perbaikan

memulai kegiatan pada siklus II. Adapun kegiatan pada siklus II adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan

Berdasarkan refleksi dan evaluasi pada siklus 1I, peneliti menyusun rencana pembelajaran .

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan kegiatan bermain fun cooking . kegiatan pembelajaran ini melalui tahap-tahap kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.
- 2) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam bermain fun cooking.
- 3) Menyusun alat evaluasi.

b. Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Jum'at, 24 Agustus 2018. Mulai pada pukul Pukul 07.30-100 WIB, dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 anak. Pelaksanaan tindakan siklus 2 ini berlangsung 3 kali pertemuan, hal sesuai dengan rencangan penelitian. Pada pertemuan ini diawali dengan pembukaan, kegiatan inti, dan penutup. Berikut adalah uraiannya :

c. Kegiatan awal

- 1) Peneliti memberikan dan mengucapkan salam pembukaan
- 2) Dilanjutkan membaca doa sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- 3) Peneliti mengajak anak-anak bercakap-cakap tentang kue apa saja yang sudah mereka buat, dan kue lemet yang akan mereka buat hari ini.

d. Kegiatan Inti.

Kegiatan inti di mulai dari pukul 08.00-10.00 WIB. Komponen dalam kegiatan inti ini adalah :

- 1) Peneliti terlebih dahulu menanyakan kepada kue apa saja yang sudah pernah mereka buat sebelumnya dan mengajak anak mengamati alat dan bahan .
- 2) Peneliti membuka pelajaran dengan terlebih dahulu membacakan bahan-bahan yang akan di gunakan untuk membuat kue lemet.
- 3) Peneliti membimbing peserta didik menyebutkan bahan-bahan yang akan di gunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Peneliti menjelaskan cara membuat membungkus kue lemet.
- 5) Kegiatan selanjutnya anak membuat kue lemet.

e. Kegiatan penutup

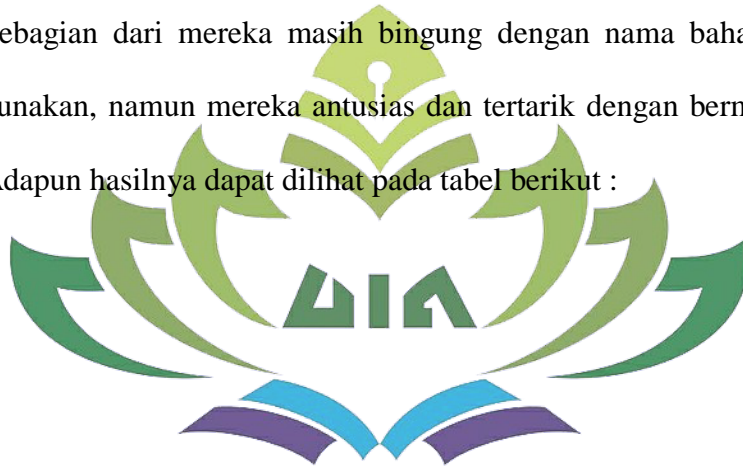
Selanjutnya setelah anak menyelesaikan tugas yang di berikan peneliti megulas kembali pembelajaran hari ini dan menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan di lakukan esok hari. Setelah itu berdo'a setelah melaksanakan kegiatan dan pulang.

f. Pengamatan atau Observasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi perkembangan kreativitas anak. Disamping observasi perkembangan kreativitas anak, peneliti juga menggunakan lembar observasi keterlibatan anak. Dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan kepada peserta didik untuk mengetahui

hambatan yang dialami peserta didik. Selama proses pembelajaran berlangsung dan mengetahui kemampuan anak dalam meningkatkan kreativitas melalui bermain fun cooking.

Dari hasil pengamatan pada siklus II ini, peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus ini peserta didik belum berkembang dengan baik secara keseluruhan. Hal ini terlihat ketika peneliti mengajak anak untuk bermain fun cooking dengan bermacam makanan yang dibuat pada siklus II. Sebagian dari mereka masih bingung dengan nama bahan-bahan yang digunakan, namun mereka antusias dan tertarik dengan bermain fun cooking. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut :



**Hasil Perkembangan Kreativitas Peserta Didik
Di Tk Bina Bhakti Way Puji
Pada siklus II Pertemuan 2**

		Indikator pencapaian					Keterangan			
No	Nama	1	2	3	4	5	BB	MB	BSH	BSB
1	Alatif	MB	MB	MB	MB	MB	✓			
2	Alfin	BSB	MB	BSB	MB	MB	✓			
3	Adhimas	MB	MB	BB	BSH	BB	✓			
4	Amin	BSH	MB	BSH	MB	BSH		✓		
5	Arjuna	BSB	BSB	MB	BB	BB		✓		
6	Budiman	BB	BB	MB	MB	MB	✓			
7	Farel	BSH	MB	BSH	MB	MB		✓		
8	Izam	BB	BB	MB	BB	BB	✓			
9	Juwita	MB	BSH	MB	MB	BSH		✓		
10	Layla	BB	BB	BB	MB	MB	✓			
11	Micela	MB	BSH	BSH	MB	BSH		✓		
12	Rafci	MB	BB	BB	MB	MB	✓			
13	Rani	MB	BB	BB	MB	MB	✓			
14	Rhenata	BB	MB	BSH	BB	BB	✓			
15	Reva	BSH	MB	MB	MB	MB	✓			
16	Salsa	BB	BB	MB	BSH	MB	✓			
17	Salsabila	BB	MB	MB	MB	BB	✓			
18	Sheril	BSH	BSH	MB	BB	BB	✓			
19	Ulva	BB	MB	BSH	BB	MB	✓			
20	Verlita	BB	MB	MB	MB	BB	✓			

Jumlah anak X 100

Jumlah anak keseluruhan

Setelah diadakan pengamatan dari 20 anak diketahui perkembangan kreativitas anak dapat dinyatakan bahwa anak yang menunjukan hasil yang belum berkembang (BB) hanya 15 anak (75%), dan mulai berkembang (MB) 5 anak (25%).

Keterangan item (Indikator) :

1) Senang mencari pengalaman yang baru.

- 2) Selalu ingin tahu.
- 3) Menghasilkan produk baru.
- 4) Mempunyai kepercayaan diri yang kuat.
- 5) Kemampuan berfiki yang tinggi.

Skor penilaian :

BB : Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal prilaku yang dinyatakan indikator dengan baik skor 50-59

MB : Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skor 60-69

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan berbagai tanda-tanda prilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten dengan skor 70-79

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan prilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya dengan skor 80-100.⁵

⁵ Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Pedoman Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini. (Jakarta : Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), h.5

g. Refleksi

Hasil refleksi terhadap siklus II dapat dirinci sebagai berikut:

- 1) Perkembangan kreativitas anak dalam mengenal nama makanan dan bahan-bahannya.
- 2) Minat dan motivasi anak mengikuti kegiatan pembelajaran mulai terlihat namun masih belum maksimal, hal ini terlihat masih ada peserta didik bermain dan tidak fokus pada materi yang diberikan.

Berdasarkan hasil refleksi dari pertemuan ke-1 sampai pertemuan ke-2 tersebut, dapat disimpulkan bahwa dapat beberapa permasalahan yang muncul pada pelaksanaan siklus II. Untuk itu, pada pelaksanaan siklus II perlu adanya perbaikan pada desain pembelajaran.

Adapun rencana revisi tersebut adalah:

- 1) Pengelolaan waktu yang seefektif mungkin dalam melakukan kegiatan bercakap-cakap memudahkan anak-anak dalam

6. Siklus II Pertemuan ke-3

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan kedua ini berlangsung pada hari Rabu, 05 September 2018. Adapun pelaksanaan tindakan antara lain :

a. Kegiatan awal.

- 1) Peneliti mengucapkan salam.
- 2) Dilanjutkan dengan membaca doa sebelum sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- 3) Menyanyikan beberapa lagu untuk memberikan semangat pagi pada anak-anak .

4) Peneliti menanyakan apakah mereka pernah membuat onde-onde

b. Kegiatan inti

- 1) Anak menyebutkan bahan apa saja yang akan digunakan, dan ada berapa warna .
- 2) Peneliti memperlihatkan bahan-bahannya dan memberikan contoh cara membuatnya.
- 3) Kegiatan selanjutnya dilakukan dengan anak membuat onde-onde.

c. Kegiatan Penutup

- 1) menanyakan perasaan pada hari ini.
- 2) Guru mengulang pembelajaran yang dilakukan hari ini.
- 3) Menjelaskan pembelajaran keesokan harinya.
- 4) Mengajak anak untuk berdo'a setelah melaksanakan kegiatan dilanjutkan dengan pulang.

d. Pengamatan atau Observasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi perkembangan kreativitas anak. Disamping observasi perkembangan kreativitas anak, peneliti juga menggunakan lembar observasi keterlibatan anak. Dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan kepada peserta didik untuk mengetahui hambatan yang dialami peserta didik. Selama proses pembelajaran berlangsung dan mengetahui kemampuan anak dalam meningkatkan kreativitas melalui bermain fun cooking.

Dari hasil pengamatan pada siklus II ini, peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus ini peserta didik mulai berkembang dengan baik secara keseluruhan. Hal ini terlihat ketika peneliti mengajak anak untuk bermain fun cooking dengan berbagai kegiatan yang dibuat pada siklus II. Sebagian dari mereka sudah mulai mengenali nama bahan-bahan yang di gunakan, mereka antusias dan tertarik dengan bermain fun cooking. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 8
Hasil Perkembangan Kreativitas Peserta Didik
Di Tk Bina Bhakti Way Puji
Pada siklus II

No	Nama	Indikator pencapaian					Keterangan			
		1	2	3	4	5	BB	MB	BSH	BSB
1	Alatif	MB	MB	MB	MB	MB	✓			
2	Alfin	MB	MB	MB	MB	BB	✓			
3	Adhimas	BSH	BSH	MB	BSH	BSH			✓	
4	Amin	MB	BSH	BSH	MB	MB		✓		
5	Arjuna	BSH	BSH	MB	BSH	MB		✓		
6	Budiman	BB	MB	MB	MB	MB	✓			
7	Farel	BSH	BSH	BSH	MB	BSH			✓	
8	Izam	BSH	MB	BSH	BSH	BSH			✓	
9	Juwita	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH				✓
10	Layla	BB	MB	MB	MB	MB	✓			
11	Micela	BSH	MB	MB	BSH	BSH		✓		
12	Rafci	MB	MB	MB	MB	BB	✓			
13	Rani	MB	BSH	BSB	BSB	BSB				✓
14	Rhenata	MB	MB	BSH	BSH	MB		✓		
15	Reva	BSH	MB	MB	BSH	BB		✓		
16	Salsa	BB	BB	MB	BSH	MB	✓			
17	Salsabila	MB	MB	BB	MB	MB	✓			
18	Sheril	BB	BB	MB	MB	MB	✓			
19	Ulva	MB	MB	MB	MB	MB	✓			
20	Verlita	MB	MB	MB	MB	MB	✓			

$$\frac{\text{Jumlah anak}}{\text{Jumlah anak keseluruhan}} \times 100$$

Setelah diadakan pengamatan dari 20 anak diketahui perkembangan kreativitas anak dapat dinyatakan bahwa anak yang menunjukkan hasil yang belum berkembang (BB) hanya 10 anak (50%), dan mulai berkembang (MB) 5 anak (25%), dan anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) 3 anak (15%), berkembang sangat baik (BSB) 2 anak (10%).

Keterangan item (Indikator) :

- 1) Senang mencari pengalaman yang baru.
- 2) Selalu ingin tahu.
- 3) Menghasilkan produk baru.
- 4) Mempunyai kepercayaan diri yang kuat.
- 5) Kemampuan berfikir yang tinggi.

Skor penilaian :

BB : Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan indikator dengan baik skor 50-59

MB : Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skor 60-

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan berbagai tanda-tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten dengan skor 70-79

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya dengan skor 80-100.⁶

e. Refleksi

Hasil refleksi terhadap siklus II dapat dirinci sebagai berikut:

- 1) Perkembangan kreativitas anak dalam mengenal nama makanan dan bahan-bahannya.
- 2) Minat dan motivasi anak mengikuti kegiatan pembelajaran mulai terlihat namun masih belum maksimal, hal ini terlihat masih ada peserta didik bermain dan tidak fokus pada materi yang diberikan.

Berdasarkan hasil refleksi dari siklus II sampai pertemuan ke-3 tersebut, dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak sudah mulai berkembang secara optimal.

Adapun rencana revisi tersebut adalah:

- 1) Pengelolaan waktu yang seefektif mungkin dalam melakukan kegiatan bercakap-cakap memudahkan anak-anak dalam mengikuti kegiatan.

⁶ Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Pedoman Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini. (Jakarta : Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), h.5

- 2) Mulai terlihat dapat menjawab pertanyaan nama bahan makanan yang dibuat dan nama makanan yang dibuat.
- 3) Keberanian dan minat anak dalam mengungkapkan pendapat sudah terlihat meningkat, tetapi masih ada beberapa anak yang belum dapat mengemukakan pendapat, belum ikut berpartisipasi dalam percakapan.

7. Siklus III Pertemuan ke-1

Setelah dilakukan pada siklus II ternyata hasilnya masih menunjukkan banyak anak yang belum mampu mencapai standar penilaian berkembang sangat baik, hal tersebut membuat penelitian berusaha melakukan perbaikan memulai kegiatan pada siklus III. Adapun kegiatan pada siklus III adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan

Berdasarkan refleksi dan evaluasi pada siklus 1, peneliti menyusun rencana pembelajaran .

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan kegiatan bermain fun cooking . kegiatan pembelajaran ini melalui tahap-tahap kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.
- 2) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam bermain fun cooking.
- 3) Menyusun alat evaluasi.

b. Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan pada hari kamis, 13 september 2018. Mulai pada pukul Pukul 07.30-100 WIB, dengan jumlah peserta didik

sebanyak 20 anak. Pelaksanaan tindakan siklus III ini berlangsung 3 kali pertemuan, hal sesuai dengan rencangan penelitian. Pada pertemuan ini diawali dengan pembukaan, kegiatan inti, dan penutup. Berikut adalah uraiannya :

1) Kegiatan awal

- a) Peneliti memberikan dan mengucapkan salam pembukaan.
- b) Dilanjutkan membaca doa sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- c) Peneliti mengajak anak-anak bercakap-cakap tentang kue apa saja yang sudah mereka buat, dan memberi tahu bahwa hari ini membuat arem-arem.

2) Kegiatan Inti.

Kegiatan inti di mulai dari pukul 08.00-10.00 WIB. Komponen dalam kegiatan inti ini adalah :

- a) Peneliti terlebih dahulu menyakan kepada kue apa saja yang sudah pernah mereka buat sebelumnya dan mengajak anak mengamti alat dan bahan .
- b) Peneliti membuka pelajaran dengan terlebih dahulu membacakan bahan-bahan yang akan di gunakan untuk membuat arem-arem, terdiri dari berbagai macam sayuran.
- c) Peneliti membimbing peserta didik menyebutkan bahan-bahan yang akan di gunakan dalam kegiatan pembelajaran.

d) Peneliti menjelaskan cara membuat membungkus arem-arem dan proses pematangannya.

e) Kegiatan selanjutnya anak membuat arem-arem.

3) Kegiatan penutup

Selanjutnya setelah anak menyelesaikan tugas yang di berikan peneliti megulas kembali pembelajaran hari ini dan menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan di lakukan esok hari. Setelah itu berdo'a setelah melaksanakan kegiatan dan pulang.

c. Pengamatan atau Observasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi perkembangan kreativitas anak. Disamping observasi perkembangan kreativitas anak, peneliti juga menggunakan lembar observasi keterlibatan anak. Dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan kepada peserta didik untuk mengetahui hambatan yang dialami peserta didik. Selama proses pembelajaran berlangsung dan mengetahui kemampuan anak dalam meningkatkan kreativitas melalui bermain fun cooking.

Dari hasil pengamatan pada siklus ini, peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus ini peserta didik mulai terlihat aktif dan berkembang sangat baik. Hal ini terlihat ketika peneliti mengajak anak untuk bermain fun cooking dengan berbagai kegiatan yang dibuat pada siklus I. Sebagian dari mereka sudah mulai mengenali nama bahan-bahan yanini di gunakan, mereka antusias dan tertarik dengan bermain fun cooking. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut :

**Hasil Perkembangan Kreativitas Peserta Didik
Di Tk Bina Bhakti Way Puji
Pada siklus III Hari Pertama**

		Item					Keterangan			
No	Nama	1	2	3	4	5	BB	MB	BSH	BSB
1	Alatif	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
2	Alfin	MB	BSH	BSH	MB	BSH				✓
3	Adhimas	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
4	Amin	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB				✓
5	Arjuna	MB	BSH	BSH	BSH	BSH			✓	
6	Budiman	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
7	Farel	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
8	Izam	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
9	Juwita	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH				✓
10	Layla	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
11	Micela	BSH	BSB	BSB	BSB	MB			✓	
12	Rafci	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
13	Rani	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB				✓
14	Rhenata	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
15	Reva	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
16	Salsa	MB	BSH	BSH	BSH	BSH			✓	
17	Salsabila	MB	MB	MB	MB	MB	✓			
18	Sheril	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB				✓
19	Ulva	BSH	MB	BSH	MB	BSH		✓		
20	Verlita	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB			✓	

Jumlah anak X 100

Jumlah anak keseluruhan

Setelah diadakan pengamatan dari 20 anak diketahui perkembangan kreativitas anak dapat dinyatakan bahwa anak yang menunjukkan hasil yang belum berkembang (BB) hanya 1 anak (5%), dan mulai berkembang (MB) 1 anak (5%), dan anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) 4 anak (20%), berkembang sangat baik (BSB) 14 anak (70%).

Keterangan item (Indikator) :

- 1) Senang mencari pengalaman yang baru.
- 2) Selalu ingin tahu.
- 3) Menghasilkan produk baru.
- 4) Mempunyai kepercayaan diri yang kuat.
- 5) Kemampuan berfikir yang tinggi.

Skor penilaian :

BB : Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan indikator dengan baik skor 50-59

MB : Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skor 60-69

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan berbagai tanda-tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten dengan skor 70-79

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya dengan skor 80-100.⁷

⁷ Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Pedoman Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini. (Jakarta : Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), h.5

e. Refleksi

- 1) Dengan mengamati dan berinteraksi secara langsung dengan objek, membuat semakin menambah wawasan dan pengetahuan jauh lebih bermakna bagi peserta didik.
- 2) Minat dan motivasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sudah semakin meningkat, hal ini terlihat dari antusias anak dalam kegiatan fun cooking, dalam kegiatan ini anak mengelolah bahan mahanan,dan tau nama-nama makanan yang mereka buat.
- 3) Kepercayaan diri anak sudah terlihat berkembang dengan baik, hal ini terlihat dari anak yang sudah dapat mengemukakan pendapatnya, berani tanya jawab dengan guru atau teman sebayanya.

8. Siklus III Pertemuan ke-2

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan kedua ini berlangsung pada hari Senin, 17 September 2018. Adapun pelaksanaan tindakan antara lain :

a. Kegiatan awal

- 1) Peneliti mengucapkan salam.
- 2) Dilanjutkan dengan membaca doa sebelum sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- 3) Menyanyikan beberapa lagu untuk memberikan semangat pagi pada anak-anak .
- 4) Peneliti menanyakan apakah mereka pernah membuat donat.

b. Kegiatan inti

- 1) Anak menyebutkan warna pada mesis. .
- 2) Peneliti memperlihatkan bahan-bahannya dan memberikan contoh cara membuatnya
- 3) Kegiatan selanjutnya dilakukan dengan anak membuat donat.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Guru menanyakan perasaan pada hari ini
- 2) Guru mengulang pembelajaran yang dilakukan hari ini
- 3) Menjelaskan pembelajaran keesokan harinya
- 4) Mengajak anak untuk berdo'a setelah melaksanakan kegiatan dilanjutkan dengan pulang.

d. Pengamatan atau Observasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi perkembangan kreativitas anak. Disamping observasi perkembangan kreativitas anak, peneliti juga menggunakan lembar observasi keterlibatan anak. Dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan kepada peserta didik untuk mengetahui hambatan yang dialami peserta didik. Selama proses pembelajaran berlangsung dan mengetahui kemampuan anak dalam meningkatkan kreativitas melalui bermain fun cooking.

Dari hasil pengamatan pada siklus III ini, peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus ini peserta didik mulai terlihat aktif dan berkembang sangat baik. Hal ini terlihat ketika peneliti mengajak anak untuk bermain fun

cooking dengan berbagai kegiatan yang dibuat pada siklus III. Sebagian dari mereka sudah mulai mengenali nama bahan-bahan yang di gunakan, mereka antusias dan tertarik dengan bermain fun cooking. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut :

**Hasil Perkembangan Kreativitas Peserta Didik
Di Tk Bina Bhakti Way Puji
Pada siklus III**

No	Nama	Item					Keterangan			
		1	2	3	4	5	BB	MB	BSH	BSB
1	Alatif	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
2	Alfin	MB	BSH	BSH	MB	BSH				✓
3	Adhimas	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
4	Amin	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB				✓
5	Arjuna	MB	BSH	BSH	BSH	BSH			✓	
6	Budiman	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
7	Farel	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
8	Izam	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
9	Juwita	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH				✓
10	Layla	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
11	Micela	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
12	Rafci	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
13	Rani	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB				✓
14	Rhenata	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
15	Reva	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
16	Salsa	MB	BSH	BSH	BSH	BSH			✓	
17	Salsabila	MB	MB	MB	MB	MB	✓			
18	Sheril	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB				✓
19	Ulva	BSH	MB	BSH	MB	BSH		✓		
20	Verlita	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓

Jumlah anak X 100

Jumlah anak keseluruhan

Setelah diadakan pengamatan dari 20 anak diketahui perkembangan kreativitas anak dapat dinyatakan bahwa anak yang menunjukan hasil yang

belum berkembang (BB) hanya 1 anak (5%), dan mulai berkembang (MB) 1 anak (5%), dan anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) 2 anak (10%), berkembang sangat baik (BSB) 16 anak (80%).

Keterangan item (Indikator) :

- 1) Senang mencari pengalaman yang baru.
- 2) Selalu ingin tahu.
- 3) Menghasilkan produk baru.
- 4) Mempunyai kepercayaan diri yang kuat.
- 5) Kemampuan berfikir yang tinggi.

Skor penilaian :

BB : Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan indikator dengan baik skor 50-59

MB : Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skor 60-69

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan berbagai tanda-tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten dengan skor 70-79

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya dengan skor 80-100.⁸

e. Refleksi

- 1) Dengan mengamati dan berinteraksi secara langsung dengan objek, membuat semakin menambah wawasan dan pengetahuan jauh lebih bermakna bagi peserta didik.
- 2) Minat dan motivasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sudah semakin meningkat, hal ini terlihat dari antusias anak dalam kegiatan funcooking, dalam kegiatan ini anak mengelolah bahan mahanan,dan tau nama-nama makanan yang mereka buat.
- 3) Kepercayaan diri anak sudah terlihat berkembang dengan baik, hal ini terlihat dari anak yang sudah dapat mengemukakan pendapatnya, berani tanya jawab dengan guru atau teman sebayanya.

9. Siklus III Pertemuan Ke-3

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan kedua ini berlangsung pada hari Senin, 24 September 2018. Adapun pelaksanaan tindakan antara lain :

a. Kegiatan awal.

- 1) Peneliti mengucapkan salam.
- 2) Dilanjutkan dengan membaca doa sebelum sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Pedoman Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini. (Jakarta : Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), h.5⁸

- 3) Menyanyikan beberapa lagu untuk memberikan semangat pagi pada anak-anak .
 - 4) Peneliti menanyakan apakah mereka pernah membuat bento
- b. Kegiatan inti
- 1) Anak menyebutkan bahan-bahan membuat bento, seperti syurannya, nasi, lauknya dan sayuran.
 - 2) Peneliti memperlihatkan bahan-bahannya dan memberikan contoh cara membuat ataupun menghias bento.
 - 3) Kegiatan selanjutnya dilakukan dengan anak membuat bento.
- c. Kegiatan Penutup
- 1) Menanyakan perasaan pada hari ini.
 - 2) Guru mengulang pembelajaran yang dilakukan hari ini.
 - 3) Menjelaskan pembelajaran keesokan harinya.
 - 4) Mengajak anak untuk berdo'a setelah melaksanakan kegiatan dilanjutkan dengan pulang.
- d. Pengamatan atau Observasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi perkembangan kreativitas anak. Disamping observasi perkembangan kreativitas anak, peneliti juga menggunakan lembar observasi keterlibatan anak. Dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan kepada peserta didik untuk mengetahui hambatan yang dialami peserta didik. Selama proses pembelajaran berlangsung dan mengetahui kemampuan anak dalam meningkatkan kreativitas melalui bermain fun cooking.

Dari hasil pengamatan pada siklus III ini, peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus ini peserta didik mulai terlihat aktif dan berkembang sangat baik. Hal ini terlihat ketika peneliti mengajak anak untuk bermain fun cooking dengan berbagai kegiatan yang dibuat pada siklus III. Sebagian dari mereka sudah mulai mengenali nama bahan-bahan yang di gunakan, mereka antusias dan tertarik dengan bermain fun cooking. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 9
Hasil Perkembangan Kreativitas Peserta Didik
Di Tk Bina Bhakti Way Puji
Pada siklus III

No	Nama	Item					Keterangan			
		1	2	3	4	5	BB	MB	BSH	BSB
1	Alatif	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
2	Alfin	MB	BSH	BSH	MB	BSH				✓
3	Adhimas	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
4	Amin	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB				✓
5	Arjuna	MB	BSH	BSH	BSH	BSH			✓	
6	Budiman	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
7	Farel	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
8	Izam	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
9	Juwita	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH				✓
10	Layla	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
11	Micela	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
12	Rafci	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
13	Rani	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB				✓
14	Rhenata	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
15	Reva	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
16	Salsa	MB	BSH	BSH	BSH	BSH			✓	
17	Salsabila	MB	MB	MB	MB	MB	✓			
18	Sheril	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB				✓
19	Ulva	BSH	MB	BSH	MB	BSH		✓		
20	Verlita	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				✓

$$\frac{\text{Jumlah anak}}{\text{Jumlah anak keseluruhan}} \times 100$$

Setelah diadakan pengamatan dari 20 anak diketahui perkembangan kreativitas anak dapat dinyatakan bahwa anak yang menunjukkan hasil yang belum berkembang (BB) hanya 1 anak (5%), dan mulai berkembang (MB) 1 anak (5%), dan anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) 2 anak (10%), berkembang sangat baik (BSB) 16 anak (80%).

Keterangan item (Indikator) :

- 1) Senang mencari pengalaman yang baru.
- 2) Selalu ingin tahu.
- 3) Menghasilkan produk baru.
- 4) Mempunyai kepercayaan diri yang kuat.
- 5) Kemampuan berfikir yang tinggi.

Skor penilaian :

BB : Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan indikator dengan baik skor 50-59

MB : Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skor 60-

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan berbagai tanda-tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten dengan skor 70-79

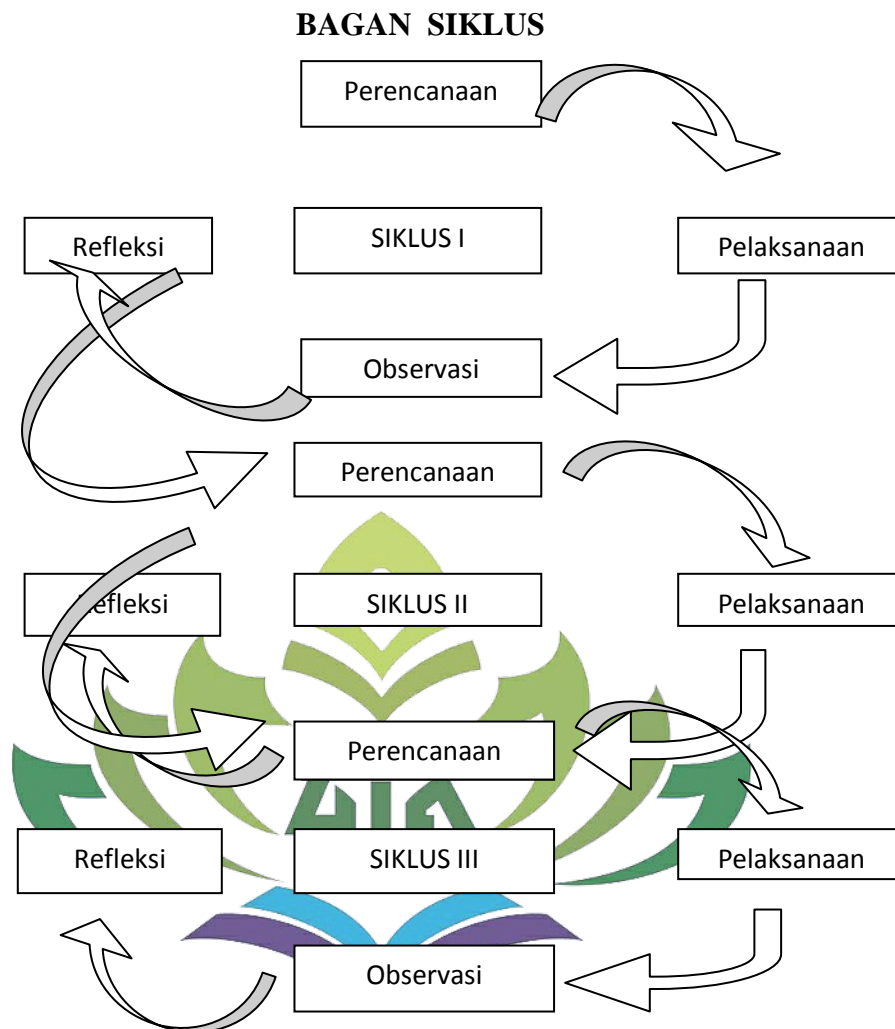
BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya dengan skor 80-100.⁹

e. Refleksi

- 1) Dengan mengamati dan berinteraksi secara langsung dengan objek, membuat semakin menambah wawasan dan pengetahuan jauh lebih bermakna bagi peserta didik.
- 2) Minat dan motivasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sudah semakin meningkat, hal ini terlihat dari antusias anak dalam kegiatan funcooking, dalam kegiatan ini anak mengelolah bahan mahanan,dan tau nama-nama makanan yang mereka buat.
- 3) Kepercayaan diri anak sudah terlihat berkembang dengan baik, hal ini terlihat dari anak yang sudah dapat mengemukakan pendapatnya, berani tanya jawab dengan guru atau teman sebayanya.

Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Pedoman Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini. (Jakarta : Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), h.5⁹

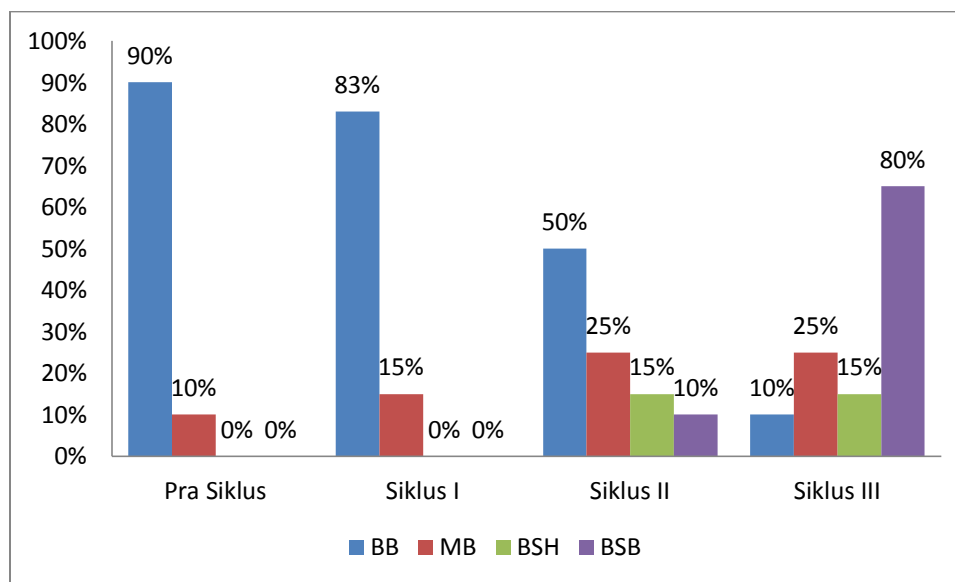


C. Pembahasan

Berdasarkan hasil refleksi dari kedua siklus tersebut dapat terlihat adanya perkembangan yang cukup berarti. Hasil pengukuran melalui penilaian tertulis menunjukkan adanya peningkatan minat dan semangat anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran sehingga penelitian ini diakhiri pada siklus ketiga dengan sembilan kali pertemuan di TK Bina Bhakti Way Puji dapat dijumpai peningkatan presentase perkembangan yang cukup berarti. Hal ini dapat dilihat dalam tabel:

TABEL 10
Perbandingan presentase perkembangan peserta didik

SIKLUS	Pertemuan RPPH Ke	Hasil Penilaian Perkembangan Kreatifitas								Jumlah Anak
		BB		MB		BSH		BSB		
		Anak	%	Anak	%	Anak	%	Anak	%	
Pra Siklus		18	90%	2	10%	0	0%	0	0%	20
SIKLUS I		17	85%	3	15%	0	0%	0	0%	20
SIKLUS II		10	50%	5	25%	3	15%	2	10%	20
SIKLUS III		1	5%	1	5%	2	10%	16	80%	20
Jumlah Presentase		100%		100%		100%		100%		



Gambar Hasil Presentase Prasiklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Pada siklus III pun mengalami peningkatan yang sangat baik, dari 20 peserta didik yang menunjukkan Berkembang Sangat Baik (BSB) pada siklus satu tidak ada menjadi dratis 80%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 10% , dan Mulai VBerkembang(MB) 5% , sedangkan Belum Berkembang dari 5% . Setelah melakukan penelitian masih ada beberapa anak yang belum berkembang dalam meningkatkan perkembangan kreativitas, yaitu :

1. Sablsabila, belum mempunyai rasa percaya diri yang kuat dalam melakukan kegiatan bermain fun cooking dan rasa ingin tahu yang rendah.

Berdasarkan analisis pada siklus I, siklus II, siklus II maka dapat penulis simpulkan bahwa bermain fun cooking dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak usia dini. Dengan melalui kegiatan bermain fun cooking anak dapat mengenal berbagai macam nama makanan dan bahan-bahan yang digunakan, dan juga anak mendapatkan pengalaman yang baru.

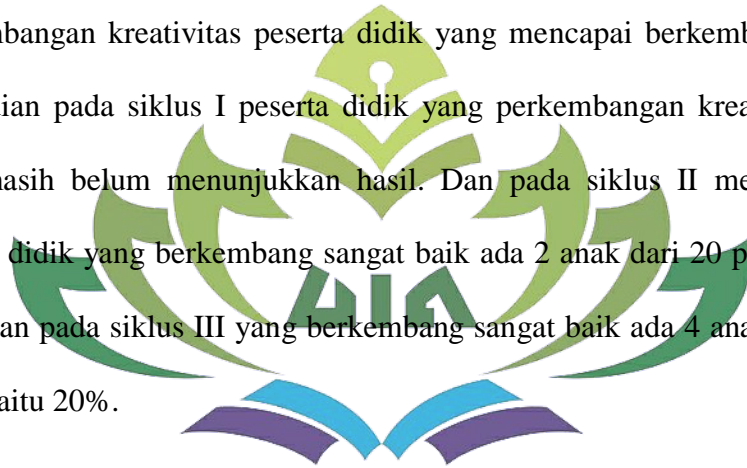


BAB V

Kesimpulan dan Rekomendasi

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan fun cooking dapat meningkatkan kreativitas anak di Tk Bina Bhakti Way Puji. Berdasarkan hasil penelitian di TK Bina Bhakti Way Puji dengan hasil sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari adanya perkembangan kreativitas peserta didik yang mencapai berkembang sangat baik. Kemudian pada siklus I peserta didik yang perkembangan kreativitasnya sangat baik masih belum menunjukkan hasil. Dan pada siklus II menunjukkan bahwa peserta didik yang berkembang sangat baik ada 2 anak dari 20 peserta didik yaitu 10%, dan pada siklus III yang berkembang sangat baik ada 4 anak dari 20 peserta didik yaitu 20%.



B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pihak sekolah hendaknya melakukan pelatihan khusus bagi guru tentang bermain Fun Cooking secara berkesinambungan agar guru lebih paham dan menguasai aspek-aspek kegiatan belajar yang bisa menjadikan anak lebih kreatif.

2. Kemampuan kreativitas pada peserta didik dapat berkembang dengan baik apabila dalam setiap pembelajaran menggunakan metode yang bervariasi dan juga melalui kegiatan pengembangan yang menarik, sebagai salah satu alternatif, yaitu seperti kegiatan bermain fun cooking.
3. Dalam kegiatan fun cooking peserta didik tidak hanya membutuhkan kelengkapan sarana dan fasilitas dalam proses belajarnya, tetapi juga membutuhkan suasana yang nyaman dan menyenangkan. Melalui bermain fun cooking anak dapat mengenal berbagai nama makanan dan bahan pokok membuat makanan tersebut, dimana anak praktek langsung cara membuat dan bertanya langsung apa bahan-bahan dan alat yang di gunakan.
4. Diharapkan penelitian ini dapat di terapkan di Tk Bina Bhakti Way Puji oleh guru nya dalam meningkatkan kretivitas anak melalui kegiatan fun cooking.

C. Penutup

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillahiroobil'alamin kepada Allah SWT yang telah memberikan segala rahmat-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Walaupun demikian, peneliti menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat

membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini dimasa yang akan datang. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca bagi umumnya. Atas segala kekhilafan peneliti mohon maaf kepada Allah SWT .



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta : Kencana, 2011
- Arima Melia Sari, "Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Pada Kegiatan Fun Cooking Di Kelompok B Tk Pkk Marsudisiwi, Gunung Kelir, Pleret, Bantul". (Disertai Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Yogyakarta).
- Basrowi dan Suwadi. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008
- Chairul Anwar, *Hakikat Manusia dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*, Yogyakarta : SUKA. Prees, 2014
- Didin Jamaludin, *Metode Pendidikan anak*, Bandung, Pustaka alfikri, 2010
- Dina Setyawari, "Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Fun Cooking Di Kelompok B Tk Puspitasari, Pengasih, Kulon Progo". (Disertasi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar)
- Diana Vidya Fakhriyani, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini". (Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains, Universitas Islam Madura)
- Echols John, Shadily Hassan. *Kamus Indonesia Inggris*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2015
- [Http ://Karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/manajemen/article/view/](http://Karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/manajemen/article/view/), diakses Januari 2017, 15:52
- <https://kebugarandanjasmani.blogspot.co.id/2015/12/pengertian-kreativitas-definisi-menurut.html>, 29 Januari 2017, 15:52
- Indah Nuraini. *Kamus Bahasa Indonesia*, Bogor : Cv duta Grafika Publishing and Printing, 2010
- Ismarianti, *Pengaruh Model Pembelajaran Tema Terhadap Kreativitas Anak Dalam Menari di Taman Kanak-Kanak*, Darul Ilmi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Vol 1. No 1. 2017,
- Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Rajawali, 2013
- Mulyasa, *Manajemen paud Bandung : Remaja Rosdakarya*, 2014

- Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD : Tinjauan Teoritik & Praktik* Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2012
- Mohammad Fauziddin. *Pembelajaran Paud*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2017
- Novi Mulyani, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta : Kalimedia, 2106
- Paizaluddin, Ermalinda. *Peneitian Tindakan Kelas*, Bandung : Alfabeta, 2014
- Pupuh Fahtturohman, M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Melalui Penanaman Konsep Umun Dan Konsep Islam*, Bandung, Refika Aditama, 2010
- Putri Fatmawati Arinal Hasanah dkk, " *Perkembangan Kreativitas Melalui Bermain Fun Cooking* ", (FKIP Universitas Lampung)
- Rosyadi, Rahmat. *Pendidikan Islam Dalam pembentukan Krakater Anak Usia Dini*. Jakarta : Rajawali Pers, 2013
- Romlah, *Pengaruh Motorik Halus dan Motorik Kasar terhadap Perkembangan Kreatifitas Anak Usia Dini*, Tadris : Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah 02 (2), 2017
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Bumi Aksara, 2015
- Suyadi. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, Jogjakarta: Alfabeta 2010.
- Suroso. *Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Pararaton, 2009.
- Tohirin. *Metodelogi penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*. Jakarta: Rajawali, 2011
- Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta : Rineka Cipta, 2012.
- Undng-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003
- Yeni Rahmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini Taman Kanak-kanak*, Jakarta : Kencana, 2010.
- Yosi Amaros, " *Peran Fun Cooking Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Motorik* ", (Kelompo B Tk Al Izhar Pondok Labu, Jakarta Selatan) Seminar Nasional : Pentingnya 1000 Hari Pertama Masa Kehidupan. 20017.